мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

№ 4-5



Heroes of Might and Magic IV
Демиурги
Hitman II
Thief III
Venom
Codename: Outbreak
Civilization III

Xbox в продаже!
Shrek
История создания Venom
Silent Hill II
Казаки: Последний довод королей
Championship Manager 2001/2002
Tom Clancy's GHOST RECON (ПРИЗРАКИ)

ISSN 1609-9001

9 771609 900008 04>

Подписной индекс с 2002 г. — 23852



CD-R "ROSTOK MEDIA" – единственные в Украине CD-R нового поколения:
изготовлены на новейшей робототехнической линии нидерландской фирмы Toolex International B.V. по самой передовой технологии Supergreen, разработанной весной 2000 года швейцарским концерном CIBA

CD-R "ROSTOK MEDIA" – это новые возможности:
- гарантировано стабильный процесс записи даже при самой высокой скорости
- совместимость с любыми современными приводами CD и устройствами для записи на CD
- большие объемы записываемой информации
- неограниченное время хранения информации
- устойчивость к солнечному свету

Оптовые продажи в Киеве:
тел.: (044) 457-9418, 488-0818
тел./факс: (044) 488-6120
e-mail: root@rostok-cd.kiev.ua
http://www.rostok-cd.kiev.ua

Фирменный магазин "РОСТОК"
г. Киев, бул. И.Лепсе, 2
тел.: (044) 488-7266
г. Киев:

Фирма "МОТОР"
тел.: (044) 492-0847

"СЕТ", пр-кт Науки, 4
тел.: (044) 220-9761

"КОМПЬЮТЕР-ЛЕНД"
Дмитриевская, 2
тел.: (044) 229-6792

"INTELLEKT"
ул. Крещатик, 46б
тел.: (044) 229-1917

ООО "Б.В.К.Т"
ул. Клименко, 14
тел.: (044) 245-8000

ЗАО "ОБЛИК"
ул. Фрунзе, 115/2
тел.: (044) 468-2065

Магазины VICOTEC:
Киев, тел.: (044) 488-7266
Львов, тел.: (0322) 92-0178
Ровно, тел.: (0362) 62-0533
Винница, тел.: (0432) 32-7089
Одесса, тел.: (0482) 42-9127
Харьков, тел.: (0572) 21-3130

Магазин "ОПТА"
Харьков, тел.: (0572) 149-463

ЧП "РАЙ"
Винница, тел.: (0432) 35-2071

Твоя цель – победа

Ее необходимо достичь. Любыми средствами. Все прочее не имеет значения.

Ты всегда идешь до конца.

Останавливаться посредине — удел слабаков. Ты не такой. Твое кредо — полный тотальный разгром, обязательное пересечение финишной линии. Это необходимо так же, как вода, как пища. Без этого все остальное станет неполноценным и когда-нибудь умрет.

Это можно почувствовать.

Ты можешь подключить к этому все свои рецепторы и всем мозгом погрузиться в нахлынувшее Нечто. Оно окутывает тебя, грозя утащить в бесконечную бездну. Но ты делаешь так всякий раз в надежде взорваться от адреналинового цунами — ведь ты считаешь, что это прямой путь к полной нирване, стопроцентному кайфу.

Это — как самый сильнодействующий наркотик, напрочь срывающий крышу, уносящий в параллельные миры без права переписки. Ты больше не можешь не нырять в этот вселенский океан, чтобы остаться там навечно. Вот только спасет ли это тебя от реальности, и есть ли в этом смысл?

Тебя не интересуют последствия — главное, что это имеет место быть. И, как всегда, ты полностью уверен в самом себе. Ты считаешь, что разберешься со всем, когда порвется connect. Возможно.

Здесь ты — Бог и Дьявол, Добро и Зло, Огромный и ничтожно маленький. Ты можешь карать одним мановением руки или миловать за самые невероятные грехи. Здесь ты ВСЕ.

А все это, как яичная скорлупа, внутри которой находятся миллиарды тончайших иголок, вырывающихся при малейшей трещинке покрова и поражающих всех и вся.

Все вокруг находится под ее влиянием, живет и пульсирует в самых разных своих проявлениях.

ЭТО — ИГРА.

Зри в корень!



Содержание

P. S.: 12-бальная система оценки игр:

0-2 — таких игр не существует;
3-4 — полный отстой;
5-6 — стоит поиграть для общего развития;
7-8 — на любителя (а вообще, неплохо);
9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
11 — шедевр. Обязательно купите;
12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

ИгроPanorama

Доисторический Black & White

Питер Мулине, при участии студий-сателлитов, продолжает разрабатывать золотую жилу интерактивных симуляторов искусственной жизни. Вслед за одиозным *Black & White* одна из внешних студий Lionhead предлагает глубокое погружение в мир доисторических монстров и эвкалиптовых плантаций вместе с Before Christ. Предшественники человека населяют нашу голубую планету, являясь одним из основных звеньев пищевой цепи. История только начинает свой ход, а игрок подталкивает своих праотцов на путь культурной революции. Избегая динозавров и саблезубых тигров, игроки должны собрать разрозненные племена в единое сообщество. Используя преимущества



окружающего мира, они спасаются от странных созданий, сражаются с представителями конкурирующих племен и просто пытаются выжить. BC построен на улучшенной версии движка Black & White, предполагающего большую интерактивность окружающего мира. Разработчики надеются выпустить BC не раньше середины лета 2002 года в специальных вариантах для Xbox и PC.

American McGee и Волшебник Изумрудного города

Информация о том, что создатель готической Alice, Американ МакГи, приступил к адаптации детской книжки «Wizard of Oz», получила первые подтверждения. Большинство персонажей на странице концептуальных набросков сайта *Carbon6* напоминают героев легендарной книги. Летающих обезьян, Дровосека и Пугало даже в таком искореженном виде сложно перепутать с кем-либо еще. Кроме того, один из бывших сотрудников IonStorm, а ныне лидирующий дизайнер новой разработки Carbon6, косвенно подтвердил факт существования данного проекта. Кроме того, большой друг МакГи, Levelord, авторитетно заявил: «Пару месяцев назад Американ что-то говорил о «Wizard of Oz», но я был сильно пьян и поэтому не могу быть в чем-либо уверен».



Nascar 5 и Grand Prix Legends 72

Французское отделение Sierra Studios «по большому секрету» сообщило своим многочисленным поклонникам у подножья Эйфелевой башни о начале работ над пятой частью сериала *Nascar* и уникальной гоночной серией **Great Price Legends 72. Nascar 5** в специальной версии для PC и Xbox ожидается в начале марта 2002 года. Выход Grand Prix Legends 72 назначен на середину сентября будущего года. Первые подробности обещаны в конце января 2002 года.

Шива, Myst и Unreal Warfare

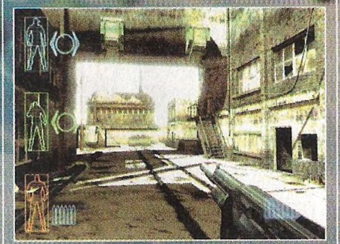
Компания 4D Games решила использовать трагичную тематику индийской мифологии, загадочный Myst и продвинутую технологию Unreal Warfare в своем новом приключении, **Atma: The Mythic Light of India**. Разработка, позиционируемая как семейное приключение с легким налетом мистики и высоким уровнем интерактивности, обещает массу необычных героев и многоуровневый сюжет. Сложно сказать, насколько данная разработка оправдает себя, но первые изображения выглядят очень симпатично. Особенно забавен тот факт, что Atma ожидается уже в начале будущего года, что может сделать ее не только первым полностью интерактивным приключением, но и первой игрой на технологии Unreal Warfare. Официальный издатель Atma: The Mythic Light of India будет назван через пару недель.



Argonaut переносит SWAT на Xbox

Компании Sierra и Argonaut объявили о разработке **SWAT: Global Strike Team** в специальных вариантах для Xbox и PlayStation 2. Согласно официальному пресс-релизу, SWAT: Global Strike Team выполнен в перспективе от первого лица и предполагает разумную комбинацию тактических, стратегических и экшн элементов на основе движка нового поколения.

По заявлению разработчиков, местами игра будет напо-





минать такую развесистую клюкву, как *House of the Dead* и *Virtua Cop*. Творцы переносят основное действие игры в 2020 год, когда международная коалиция крупнейших государств будет сражаться с разрозненными группами террористов. Приставочная версия SWAT выйдет осенью 2002 года. PC-вариант следует ждать к началу зимы будущего года. До своего переименования в SWAT: Global Strike Team, игра называлась загадочно и просто — Cleaners.

Shenmue II

Компания Sega объявила о закрытии Dreamcast-варианта своей популярной приключенческой игры **Shenmue II**. Игра появится на американском рынке, но в эксклюзивной версии для Xbox. Microsoft надеется получить финальный продукт к концу осени 2002 года. Соответственно *Shenmue 3, 4* и *5* также появятся только на этой системе.

Мышиная охота

Компания Microsoft представила юмористическую стратегию с элементами тактики и экшн в специальной версии для Xbox. Игра, названная *Nezmix*, предлагает игрокам очутиться в шкуре маленького мышонка, сражающегося в числе немногочисленного отряда против зубастых конкурентов. Nezmix, создаваемая компанией Media Vision, предполагает поиск и уничтожение вражеской мыши десятком возможных способов. Игрокам предстоит перебегать из комнаты в комнату, передвигать предметы и избегать многочисленных ловушек. Игра использует специальную технологию «fur shading», позволяющую создать реалистичную шерстку для каждой мышки. О дате выхода Nezmix и о возможности портирования этой игры на другие платформы на данный момент ничего неизвестно. Ну, а пока проект находиться в разработке, вы можете взглянуть на скриншот из игры.



Indus3

Shiny перебрасывает ресурсы

Компания Shiny, пребывающая под управлением Дейва Перри и известная благодаря таким проектам, как *Messiah*, *Earth Worm Jim* и *MDK*, претерпела небольшую реорганизацию. Команда, работавшая над второй частью *Sacrifice*, переведена в основной офис Interplay, в то время как Team Ego во главе с Перри продолжает трудиться над *Matrix 2*. В связи с реорганизацией работы над Sacrifice 2 прекращены, а вся команда вместе с другими сотрудниками Interplay приступает к созданию нового аркадного проекта для Xbox. По сообщению нашего источника, Microsoft взяла все затраты на себя. Подробный анонс новой разработки появится не ранее весны 2002 года.

Ромеро ищет деньги

Одновременно с официальным анонсом новой компании, Monkeystone Games, подтвердилась информация о финансовых проблемах известного игрового дизайнера. Новая компания, состоящая из Джона Ромеро, Тома Холла, Стиви Кейс и двух бывших сотрудников Ensemble, существует за счет вложений ее основателей. Отказ в финансировании нового объединения со стороны большинства крупных издательств (до сих пор памятен конфликт с Eidos) заставил Ромеро сократить расходы на разработку и сконцентрироваться на рынке мобильных систем. По мнению Ромеро, он сам может быть дизайнером и программистом будущих шедевров для Pocket PC. Первая игра под длинным названием *Hyperspace Delivery Boy* появится в начале будущего года.

Sony приобрела 19% Square

Компания Sony приобрела 19% акций самого известного японского разработчика, Square Soft. Потеряв сотни миллионов долларов на *Final Fantasy: The Spirits Within*, Square была вынуждена продать небольшую часть своих акция для покрытия основных убытков. Сумма сделки составила $124 миллионов и позволила Sony получить полный контроль над большинством проектов компании. Неудивительно, что *Final Fantasy XI* и *Final Fantasy XII* мгновенно стали эксклюзивными разработками для PlayStation 2. Впрочем, это решение не касается мобильного рынка. Square все еще намерена выпустить несколько специальных игр для GBA. В интервью японскому деловому еженедельнику президент Sony отметил, что часть инвестированных средств пойдет на создание новых игровых серий, способных со временем стать столь же популярными, как и Final Fantasy.

Sierra заполучила Malice

После разрыва всех отношений с Microsoft разработчики из компании Argonaut Games нашли нового издателя для своего клона *American McGee's Alice, Malice: Kat's Tale*. Игра выйдет при непосредственной поддержке Vivendi/Sierra в начале будущего года. Видимо этот же проект будет стартовой игрой европейской премьеры Xbox. Интересно, что с разрывом контракта, Microsoft потеряла этот экшн в качестве эксклюзивной разработки для своей системы. Сразу после выхода на Xbox, Malice появится в закономерных вариантах для PlayStation 2 и PC.

Nintendo бьет рекорды на карманном рынке

Представители Nintendo с радостью в голосе и восторгом в глазах сообщили о продаже 11 746 000 копий *Game Boy Advance*, не считая многочисленных тайваньских и китайских подделок. Nintendo производит около 2-х миллионов GBA каждый месяц, надеясь достичь отметки в 23 миллиона экземпляров к марту следующего года. Учитывая отсутствие конкуренции на этом секторе рынка, у нее есть все шансы на успех.

Страшные секреты Black Isle Studios

Президент Black Isle Studios и большой любитель дешевого самолюбования, Фиргюс Юркхарт, на днях поделился с посетителями официального форума Interplay своими большими и маленькими секретами. Он с прискорбием сообщил, что закрытие *TORN* было его личной инициативой и не имеет никакого отношения к политике материнской компании. Разработка была закрыта из-за невозможности скрестить систему SPECIAL с движком от Monolith. Кроме того, история и персонажи выглядели абсолютно блекло и бездарно на фоне продукции конкурентов. Именно тогда Фиргюс решил закрыть TORN, а талантливых сотрудников перевести на другие, более интересные, разработки. Кроме того, президент подтвердил подозрения, что TORN изначально создавался как противовес серии D&D, на которую через пару лет у Interplay истекает лицензия. Фиргюс не стал отрицать факта разработки *IceWindDale 2* и намекнул на процесс реализации еще одного серьезного ролевого проекта. Просто ужасно таинственный тип.

Испанская лихорадка

Нешуточный экономический кризис разразился на просторах испанского королевства. В результате острой нехватки средств прекратил свое существование электронный магазин areA66.com, его примеру готовы последовать Rebel Act Studios и Friendware. Судя по всему, *Blade of Darkness 2* нам уже никогда не увидеть. Естественно, если не случится чудо, и Codemasters или Microsoft не решатся на приобретение испанского чуда.

Capcom открыла PC-отделение

Компания Capcom объявила об образовании нового подразделения, ориентированного на портирование приставочных шедевров на PC. Студия, названная Capcom-PC, в самое ближайшее время не только издаст такие популярные проекты, как *Empire Earth*, *Aliens Versus Predator 2* и *NASCAR Racing 4* на территории яркой Японии, но и портирует *Mega Man X5* и *Dino Crisis 2* на PC. Не исключено, что и другие хитовые новинки вроде *Devil May Cry* и *Resident Evil: Code Veronica* найдут свое скромное место на PC.

Team 17 выкупила червей

Страдающая от финансового голода компания EON открыла сундук с интеллектуальной собственностью. Один за другим с молотка полетели права на такие известные проекты, как *Zed*, *Worms* и *Alien Breed*. Вовремя почувствовав изменения беспощадного ветра, представители Team 17 срочно приобрели права на популярную серию Worms (включая *Worms World Party*) всего за пару сотен тысяч долларов. Отныне EON может устроить прощальный обед, а Team 17 продолжать клепать бесконечные клоны.

Xbox — красота по-американски

15 ноября 2001 года произошло эпохальное во многом событие. И не только для мира компьютерных игр. На прилавках американских магазинов появилось долгожданное детище гения цифрового века Билла Гейтса — консоль нового поколения Xbox. Премьера черного ящика состоялась в многострадальном Нью-Йорке, на знаменитой площади Time Square. Именно там расположен магазин крупнейшей розничной сети *Toys «R» Us*. И, конечно же, Microsoft не была бы сама собой, если бы не закатила грандиозное шоу по этому поводу. Наряду с первыми лицами компании, в шоу принимали участие самые известные американские артисты. А счастливчику, первому купившему новую консоль, вручил оную сам Билл Гейтс. И даже соблаговолил поставить на коробке свой автограф. Чего только не сделаешь ради успеха нового проекта.

«Будущее игр уже тут — оно в Xbox»,— самоуверенно заявил глава Microsoft.

По неофициальным данным, к началу продаж в магазины США поступило около 400 000 консолей. Многие приставки ушли через интернет-магазины людям, сделавшим предварительный заказ. Microsoft заявляет, что она способна удовлетворить любой спрос на приставки и проблем с поставками не будет.

В этой статье мы не будем останавливаться на технических характеристиках американского чуда. Благо, мы это делали во втором номере нашего журнала. Не будем и гадать о перспективах Xbox на игровом рынке. Это тема отдельной статьи. Мы постараемся дать вам краткую характеристику тех игр для этой приставки, которые уже можно купить. Пока, правда, только в США.









Halo — эту игру ждали больше всего. И теперь можно сказать, что все надежды игроков оправдались на 100%. Перед нами один из лучших шутеров всех времен и народов.

Dead or Alive III. Никогда еще в файтингах не было такой завораживающей графики.

Oddworld: Munch's Oddysee. Один из козырных тузов новой приставки. Веселый action с отменными головоломками. Достойное продолжение любимой игры. Но несколько недоработаный геймплей.

Project Gotham Racing — очень хорошие гонки. Замечательная графика и огромные скорости.

Tony Hawk's Pro Skater 2x. Версия этой игры для Xbox немного разочаровала. Всего пять новых уровней и немного улучшенная графика. Владельцы PS 2 ликуют.

Cel Damage — мультяшные гонки с хорошей графикой, но с отвратительным геймплеем.

Dave Mirra Freestyle BMX 2 — добротная игрушка. Однако вызывающая вопросы физика и сложности с выполнением трюков не дали раскрыться ее истинному потенциалу.

Madden NFL 2002 и NFL Fever 2002. Что-что, а уж американский футбол на американской приставке получился просто на загляденье. Вот только нам, европейцам, от этого не легче.

AirForce Delta Storm — авиа-action, рассчитанный исключительно на визуальное восприятие. Все остальное не выдерживает никакой критики.

Mad Dash Racing. Отличная комбинация элементов боевых гонок с зубодробительным action. Уникальная игра.

NHL Hitz 2002. Хоккей. Обычный неплохой хоккей с приятной графикой.

Shrek — яркая игра для детской аудитории. Более подробно читайте в этом номере.

TransWorld Surf — довольно приличная вариация на тему серфинга. Вода выглядит просто потрясающе.

4x4 Evo 2. Слажали разработчики, слажали. Отвратительная по всем параметрам игра.

Fuzion Frenzy — мультиплеерный puzzle. Первые сорок пять минут играть очень интересно. Затем приходит понимание.

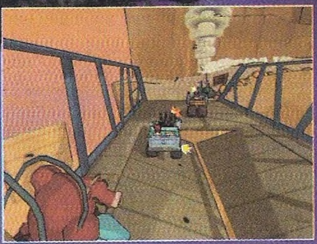
NASCAR Heat 2002 и NASCAR Thunder 2002 — суперпопулярные гоночные симы довольно неплохо смотрятся на Xbox. Особенно вторй. Как никак — Electronic Arts.

Что ж, уже сейчас можно заявить, что действительно классные игры, стопроцентные хиты на Xbox есть. Однако мы видим, что некоторые игры, которым изначально предрекали бешеный успех, не оправдали возложенных на них надежд. Они получились просто хорошими, но не более. Есть и откровенные провалы. Не много, но не заметить их нельзя. И еще один момент — на одной хорошей графике в наше время далеко не уедешь. Если так пойдет и дальше, то конкурировать с Nintendo и, тем более, с Sony мэздайникам будет ой как не просто.



Гайдут Андрей

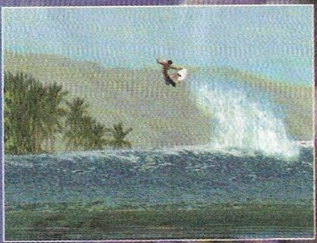



Replay
Ram 1500 Reg Cab
Press Start to continue

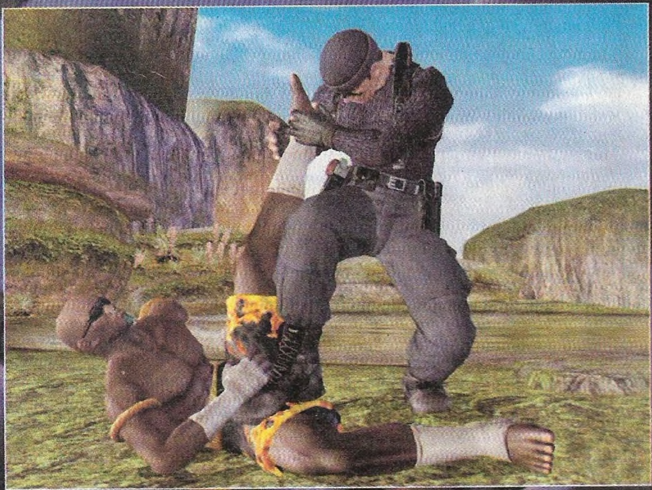
SWITCH
BS Overcrook + BS Feeble
657 x2









nhlpa
.com



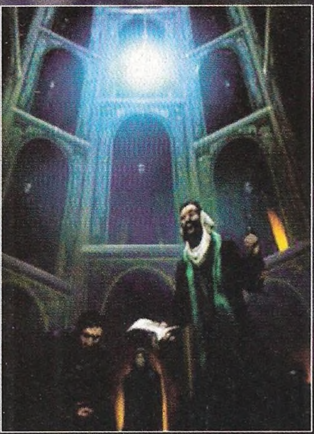


Название: Thief 3
Разработчик: ION Storm Austin
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: Thief simulation
Дата выхода: осень-зима 2002
Системные требования: не объявлены

Чем просить и унижаться, лучше стырить и молчать

Как бы мы ни пытались оправдываться, но согласитесь — воруют все. Некоторые понемногу и незаметно, другие — наоборот. За это некоторые бывают наказаны, другие же — тырят еще больше. Собственно, да чего мне об этом рассказывать, вы ведь уже играли в две части *THIEF*. Так вот, можете медленно натягивать резиновые перчатки, чтобы не оставлять следов, сапоги, ну и другие не менее полезные резиновые штучки — и айда оттачивать воровское мастерство. Повторяю — МЕДЛЕННО, так как игра выйдет еще не скоро...

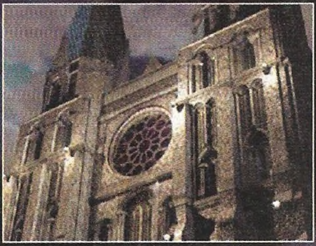
Как и полагается в воровском сообществе (не о разработчиках сказано), вся информация доступна лишь посвященным. Но не зря говорят — если двое что-то знают, то и третий об этом вскоре услышит. В данном случае таким «третьим» будет журнал «Шпиль!», ценой неимоверных усилий и тысяч заказных



убийств ☺ сумевший насобирать нужной вам инфы.

Для начала хотелось бы рассказать о том, что известно о сюжете (только смотрите, чтобы никто не заглядывал из-за плеча или не подслушивал, если вы читаете вслух). Как известно, нам снова предстоит побывать в шкуре Гаррета. Конечно, он уже поизмотался и теперь мечтает о тихой мирной жизни, параллельно ведя собственное дело... Но не тутто было. Город сотрясается от новой напасти — киперы, объединившись с некими сектантами-язычниками (типа тех, что постоянно пристают на улицах к одному из наших редакторов), решили замутить что-то совместное. Тут, видимо, один из самых на-этой-почве-двинутых предложил вызвать в мир живых тварь потустороннюю. Дальше, как всегда,— именно вы станете тем, кто рискнет отправиться на борьбу со всем злом, имея на руках лук со стрелами, водичку святую, мечи и многое другое. Ну и кроме того, конечно же, великое умение брать все, что плохо или даже очень неплохо лежит.

Слушайте, кому-то интересно какая в **Thief III** будет графика? По-моему, и так все понятно —





она должна быть super, просто обязана такою быть. На данный момент известно, что в игре используется технология Unreal Warfare, которую перерабатывают под тяжкие воровские будни. Вследствие этого появились новые возможности для улучшения AI противников. Далее — расширятся и способы взаимодействия с NPC, после чего с ними можно будет не только побазарить о житухе, а и нанять в свою команду для выполнения миссий.

С помощью новых технологий расширятся границы уровней, появятся огромные открытые пространства, повысится интерактивность в игре. Кстати, теперь самые мелкие детали можно будет использовать в общем действе и особенно для усиления бдительности охраны.

Кроме того, разработчики явно переиграли в Max Payne, так как замедленная технология *«Bullet Time»* нашла себе место и в тихом обиталище старины Гаррета. Что конкретно подпадает под ее воздействие, кроме как медленный полет стрелы и вонзание в плоть,— пока неизвестно, но хотелось бы, чтоб все-таки они с этим не переусердствовали и сохранили старую доб-



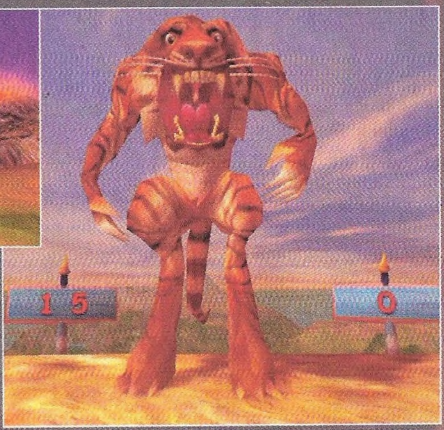
рую атмосферу дядюшки Вора. Нельзя не упомянуть и еще об одной технологической новинке. Думаю, многие припоминают качественный звук двух первых *«Воров»*: все эти шорохи, резкие пугающие звуки, последний смех патруля... все было очень живо и реалистично. Так вот, третий *Thief* в sound-отношении вообще должен быть бомбовым, потому что в нем будет полностью использоваться новая система трехмерного звука 5.1. Так что до выхода игры у вас еще есть время накопить на модную карту-звуковуху и звуковую систему из колонок... штук этак двадцати.

В общем, это все, что известно на данный момент, но почему-то мне кажется, что эта игра еще будет мелькать в нашем журнале — как ни как, до выхода еще долго. Поэтому хотя бы вы наберитесь терпения и ждите, а то сам я сейчас сижу и так что-нибудь затырить хочется, шо аж страх...

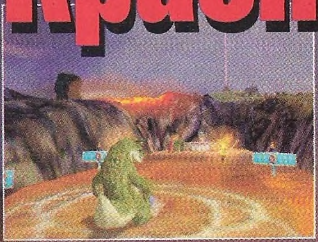
Юрий Гладкий

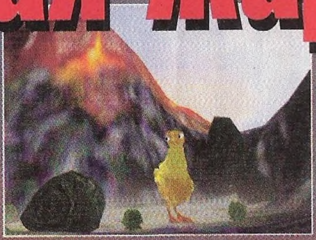
Название: Black&White Creatures Isle
Разработчик: Lionhead Studios
Издатель: Electronic Arts
Жанр: симулятор Бога
Дата выхода: конец 2001 года





Красная жара

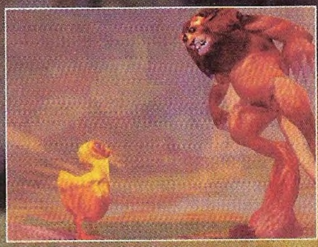


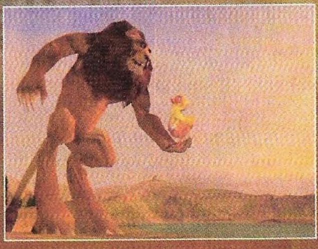




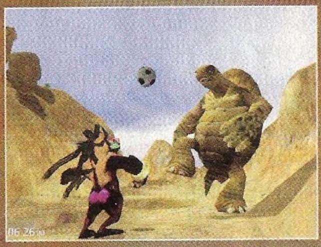












Несколько слов в адрес названия. *Стол, потолок, кекс, фортепьяно, махровый халат*. Если во всем этом смысл? Не больше, чем в песнях Земфиры. Просто не хотел, называя статью, использовать черно-белые тона. Вот такие пироги. Ладно, не буду нагружать. Не Пелевина читаете. Перехожу сразу к тому, из-за чего мы, собственно говоря, собрались. К Джону Траволте и его последнему фильму *«Пароль: Рыба-Меч»*. В смысле, к Питеру Мулине и add-on'у к его бессмертно-культовому творению *Black&White*.

Наверное, нет смысла перечислять все прелести оригинальной версии игры и говорить о прорыве в мире виртуальных развлечений. Это и так всем понятно. С точки зрения технологий, использовавшихся при создании Black&White, ее геймплея и даже моральных аспектов игры можно с уверенностью сказать, что детище Питера со товарищи тянет на звание лучшей игры последних лет. А корова вполне может отхватить титул «Мисс Тамагочи 2001». Любовь геймеров всего мира и, соответственно, многотысячные тиражи предопределили направление дальнейшей работы парней из Lionhead.

Собственно говоря, плоды этой работы можно было лицезреть на лондонской ECTS. Именно там впервые было представлено дополнение к Black&White, получившее название Creatures Isle. Итак, что же готовят нам разработчики? А они подумали, что от добра добра не ищут и решили не вносить изменений в сам механизм игры. Выбрал зверюгу и вперед. Так что те, кто поднаторел в Black&White, все свои навыки и умения спокойно смогут использовать в expansion pack. А основным нововведением можно считать появление непонятного желтого существа, которое при более тщательном изучении оказалось ни чем иным, как противным толстым цыпленком. Цыпленок требует к себе повышенного внимания и вероломно умирает в самый неподходящий момент. Кстати, зовут скотинку Тайк (неплохая кличка для беспородной псины). Желторотая бестия будет находиться под попечительством выбранного вами существа. Так что вся ответственность за воспитание, развлечения и кормежку пернатого ляжет на могучие плечи вашей коровы или крокодила. Да-да, вы не ослышались, в игре появились новые зверюги. Это вышеупомянутый крокодил по имени Меркурио (наверное, латинос) и спасенный им могучий лев Руфус. Но кем бы вы ни играли, все равно основным вашим заданием в игре будет вырастить птенца. Пройти с ним весь путь, от младенчества до глубокой старости (представьте себе пожилого цыпленка). Механизм обучения предельно прост. Вы передаете знания своему существу, а оно, в свою очередь, учит жизни Тайка. Только предварительно необходимо отыскать яйцо, из которого тот должен вылупиться.

Так что теперь, если ваша корова будет злой, то и цыпленок вырастет неуравновешенным и хулиганистым типом.

В Creatures Isle вам предстоит пройти уйму всевозможных испытаний (около двадцати). Причем каждое из них вполне может потянуть на отдельную игру. Например, придется обыграть в боулинг ненормальную корову Мадино или сыграть в футбол с черепахой. Только не надейтесь, что существа с рождения шпилят в соккер не хуже, чем сын Диего Марадоны. Всем азам спорта номер один они будут учиться у вас. Забавным также представляется еще одно испытание. Вам необходимо провести стадо из десяти овец в огороженный забором загон. Сами по себе овцы довольно тупые создания (во всяком случае, намного глупее дельфинов), и, на первый взгляд, проблем с ними возникнуть не должно. Однако чуть позже в процесс включается злобный волчара с подозрительной тамбовской наружностью. Серый будет просто из шкуры лезть, лишь бы помешать вам.

Короче говоря, Creatures Isle станет прекрасным дополнением к уже не раз пройденному Black&White. И все поклонники этой культовой игры получат отличный подарок под Рождество.

Ждать осталось совсем недолго.

Гайдут Андрей



Название: Heroes of Might and Magic IV
Издатель: 3DO
Издатель на территории СНГ: «Бука»
Эксклюзивный дистрибьютор в Украине: «Мультитрейд»
Разработчик: New World Computing
Жанр: Strategy
Дата выхода: март 2002 года
Системные требования: Pentium 200 (желательно PII 400), 32Mb RAM, 650 Mb на диске



Революция

К сожалению, жуткий катаклизм разрушил Erathia, и Emilia Nighthaven потеряла все, что имела. Правда, она вовремя сумела слинять на новые земли (Axeoth) и сколотить группу единомышленников. Но не удалось им пожировать. Пришел злой и бессмертный король Magnus и начал всех строить. Вот такая незамысловатая история. А сколько шумихи вокруг, сколько сайтов в интернете и статей в журналах. Трудно отфильтровать такой поток информации, чувствуется, что игра на самом деле культовая. Но знаете, что меня на данном этапе больше всего завораживает в **HOMM 4**? Волшебные, радующие глаз цифры, окружающие игру. Попробую заразить и вас.

1280*1024

Таким будет максимальное разрешение. По мере приближения к нему, изображение будет действительно улучшаться, можно будет увидеть все больше деталей объектов. Карта станет более реалистичной, с радугами и трепещущими на ветру флагами. При отсутствии действий герои начнут «кривляться», а все поединки будут проходить в изометрической перспективе. В графическом оформлении используется технология под названием *alpha blending* (это когда цвет переднего плана смешивается с цветом бекграунда в определенной пропорции). Но хватит пока о графике. Ведь у нас есть

Семь

больших компаний синглплеера, каждая из которых позволяет поближе познакомиться с определенным городом и отточить свое мастерство настолько, чтобы потом сразиться с 1–5 соперниками на одном компьютере, через LAN или интернет. Естественно, не обойдется без редактора карт со множеством возможностей. При путешествиях по картам обнаружится не всем приятный Туман Войны. Это серая пелена, закрывающая от взоров освоенное пространство, на котором в данный момент нет ни одного героя. Черноты над неосвоенными землями тоже никто не отменял. Кроме того, настроение вам будут портить блуждающие по карте герои. Они не подбирают артефакты, но подраться будут совсем не против. И не только они. Монстры теперь не просто стоят на страже каких-нибудь месторождений серы, но и проводят активное изучение ситуации. Если ваш герой покажется им слабоватым, они не преминут воспользоваться возможностью напасть. Не придется теперь создавать систему более слабых героев, которые просто передают войско борющимся за правое дело сильнейшим. В игре появится «караван», полезная фишка, которая помогает переместить солдат ближе к герою без использования лишних помощников. Но это все пустяки по сравнению с такой цифрой, как





Тридцать семь

продвинутых классов героев. Откуда взяться такому разнообразию? Начнем с того, что в игре присутствует

Девять

«семей» способностей. Перечень способностей, разбитый по семьям приведен в **таблице**.

Life magic — благословение и исцеление.
Order magic специализируется в иллюзиях и контроле над разумом.
Death magic — проклятия и оживление мертвых.
Chaos magic — прямое поражение.
Nature magic — вызов созданий, медитация.

Каждая магия имеет своих союзников и антиподов. Это скажется на игровом процессе. Например, герой, основной магией которого будет Death magic, с трудом сможет воспользоваться услугами Life magic.

Немагические способности:
Scouting — движение по карте, хитрость;
Combat — поведение в бою;
Tactics — нападение, защита, лидерство;
Nobility — благородство, дипломатия.

В целом, каждая из девяти «семей» включает в себя одну первичную способность и три











продвинутых. Герой имеет возможность изучить до пяти семей.

Первичные герои получаются из комбинации двух способностей одной «семьи». Например, *Warrior* первоначально обладает двумя способностями из «семьи» Tactics: Tactics и Offence. А *Priest* изначально владеет Life Magic и Healing. Чтобы получить продвинутого героя нужно хорошо освоить две «семьи». Так комбинация Chaos magic и Combat дает *Overlord*, a Nature magic и Tactics — *Summoner*. Death magic плюс Combat — это *Assassin*. В общей сложности таких комбинаций должно выйти 36 (все комбинации из девяти по два). Добавьте сюда *Архимага*, который получается при серьезном изучении трех видов магии,— и получите нашу волшебную цифру. «Серьезное изучение» теперь предусматривает 5 уровней овладения способностями, кроме трех привычных добавились *master* и *grandmaster*. А прокачиваться герой сможет до 99 уровня опыта.

Но не героем единым жив Heroes. В игре также присутствует

Шестьдесят шесть

видов созданий. Каждое из них обладает какими-то уникальными способностями. Так *Bone Dragons* наводят панику, *Minotaur* в 30% случаев отражает физическую атаку, *драконы* летают и испепеляют соперника. Самое интересное — полностью упразднен апгрейд созданий. Авторы утверждают, что это повлечет за собой большую сбалансированность игрового процесса. Как же получается цифра 66? Прежде всего, создания связаны с существованием



Шести

городов: *Academy, Necropolis, Asylum, Haven, Preserve и Stronghold*. В каждом городе есть возможность вырастить восемь созданий. Соответственно существует восемь видов вербовочных зданий в каждом городе: по два здания на каждый из четырех уровней созданий. Например, жители нового города Preserve:

1-й уровень: Sprite и Wolf;
2-й уровень: Elf и White Tiger;
3-й уровень: Unicorn и Griffin;
4-й уровень: Faerie Dragon и Phoenix.

Нетрудно подсчитать, что получается 48 созданий (6 городов умножить на восемь типов тварей). Еще 18 можно заиметь с помощью *Creature Portal* в том же Preserve. Доступной остается покупка солдат в различных зданиях вне города.

Прикол в том, что в каждом городе можно строить только по пять зданий для солдат (два первого уровня и по одному следующих трех). Игрок становится перед жестким выбором: иметь эльфов или белых тигров. То есть два одинаковых города могут населяться абсолютно разными жителями. И еще — наконец-то отменили правило «один день — одна постройка». При желании можно сразу апгрейдить город по максимуму, лишь бы деньги были. Отдельное слово о Stronghold'е. Это город грубой силы. Его герой — *Варвар*, он не умеет пользоваться магией, зато силен и по дефолту наделяется тремя способностями вместо двух. То есть герой *Barbarian* замка Stronghold сразу имеет способности Tactics, Offense и Defense.

Я не упомянул ранее, но это и так традиционно: герои принадлежат к определенным городам. Если взять тот же Preserve, то его первичные герои — это *Archer* (способности Combat и Archery) и *Shaman* (Nature Magic и Meditation).

Медленно подходим к самому, на мой взгляд, серьезному изменению — изменению в системе боя. Теперь герой не сможет стоять в сторонке, отдавать приказы и изредка баловаться магией. Придется окунуться в поединок и на собственной шкуре ощутить лапы



«Семья»	Первичная способность	Продвинутые способности
Немагические способности		
Tactics	Tactics	Offense, Defense, Leadership
Combat	Combat	Toughness, Archery, Magic Resistance
Scouting	Scouting	Pathfinding, Seamanship, Stealth
Nobility	Nobility	Estates, Mining, Diplomacy
Магические способности		
Life	Life Magic	Healing, Spirituality, Resurrection
Order	Order Magic	Enchantment, Wizardry, Charm
Death	Death Magic	Occultism, Demonology, Necromancy
Chaos	Chaos Magic	Conjuration, Pyromancy, Sorcery
Nature	Nature Magic	Herbalism, Meditation, Summoning



врага. Авторы, «как обычно», пытаются выровнять баланс. Теперь физически слабый герой-маг почувствует себя на поле боя весьма неуверенно. Тем более что степень влияния даже на своих солдат будет зависеть от расстояния от них.

Ещё один важный аспект: утрачивает свою важность вопрос, кто кого первым ударил. В любом случае на ваш удар последует ответ — и только потом с обоих снимут некоторое количество жизней. Со смертью героя на поле боя целая песня. Поверженного соперника можно «похоронить». Тогда на этом месте карты появится обелиск, и добрые друзья смогут воскресить усопшего. Другой вариант, заточить его в городскую тюрьму. Это тоже таит опасность — могут ведь придти и отвоевать. Хотя как раз с этим в HOMM 4 может возникнуть трудность. Города станут гораздо менее уязвимыми. Поразить можно будет только тех, кто находится на городской стене, фортификационная система значительно улучшится, для проникновения в город придется ломать ворота.

Вот и все, что я хотел рассказать. Перечитал, и самому страшно стало. Слишком много изменений в HOMM 4. Хочется надеяться, что все это к лучшему.

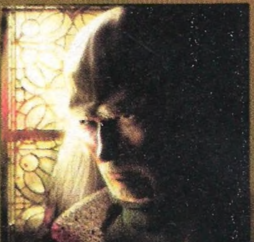
P. S. Автор благодарит своего друга Тараса за бета-тестирование статьи и дельные советы.

Игорь Предко

Эксклюзивный распространитель компании «Бука» на территории Украины — ООО «Мультитрейд» тел. 247-05-98.

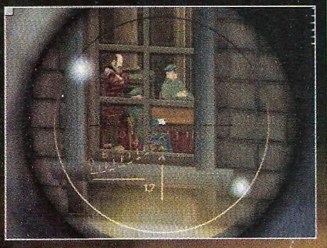


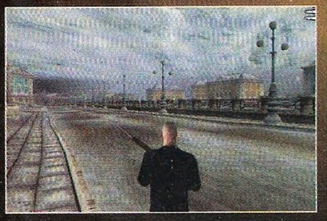
Название: Hitman 2: Silent Assassin
Разработчик: IO Interactive
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: симулятор киллера
Дата выхода: 2002



Все профессии нужны, все профессии важны

А вот с этим можно поспорить. Профессия киллера, при всей своей востребованности в наше время, не снискала особого почета и уважения. В университетах этому не учат, да и репетиторством открыто тоже никто не рискует заниматься. Как же быть? Что делать, если лавры Жана Рено не дают вам спать, а покупать винтовку с оптическим прицелом и садиться за решетку на всю оставшуюся жизнь (если





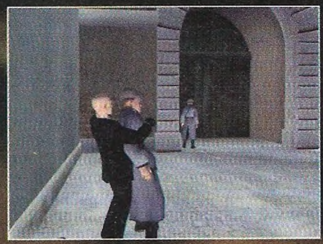
она вообще останется) особого желания нет. Выход из положения существует, мои маленькие кровожадные друзья. И те, кто играл в первую часть компьютерной игры Hitman, думаю, согласятся со мной. Игра действительно заставила о себе говорить и вполне могла бы претендовать на титул лучшей игры года, не помешай этому досадные просчеты разработчиков. Отвратительное управление, непродуманная система сохранения наряду с высокой сложностью прохождения — и вот потенциальный суперхит превратился в просто хорошую игру. Однако на ошибках учатся и к разработке второй части симулятора хладнокровного убийцы ребята из IO Interactive решили подойти очень серьезно.

Если вы помните, то в начале оригинальной версии игры наш герой потерял семью, а заодно и память. Однако многомесячное затворничество в буддийском храме и сеансы иглоукалывания, видать, пошли хитмену на пользу. Память вернулась — и он вспомнил



имя убийцы своих родителей. Дело осталось за малым — найти отморозка и объяснить ему языком жестов, что он неправ. А между делом отправить сотню-другую врагов в страну вечной охоты.

Главной фишкой будущего шедевра будет полная нелинейность в прохождении миссий. Другими словами, существует огромное количество вариантов устранения недругов. Например, в одной из миссий вам придется добить раненного авторитета, находящегося в хорошо охраняемом отеле. В любой другой игре вы, без сомнения, взяли бы УЗИ и сделали из охранников винегрет. Но **Hitman II** — это вам не любая другая игра. Понимая, что напролом идти достаточно рискованно, вы пробираетесь в ближайшую больницу, находите хирурга и настойчиво предлагаете ему подышать хлороформом. После чего переодеваетесь в его одежду и спокойно дожидаетесь приезда на операцию покалеченного босса. А уж там... Можно, например, вместо лекарства вколоть ему лошадиную дозу яда кураре или увеличить мощность электрошока до двух тысяч вольт. В любом случае прямая зеленая линия на самом важном приборе в операционной вашему врагу обес-



печена. И чем оригинальнее вы выполните задание, тем больше у вас появится шансов, что в конце миссии вам начислят специальные бонусы, которые открывают доступ к новым видам оружия.

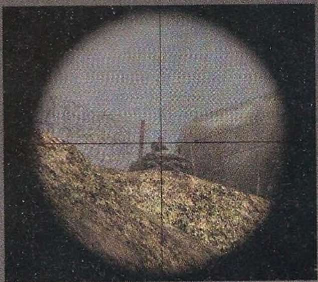
К нововведениям также можно отнести гениальную систему повреждений. Технология движка может различать тип и структуру материалов, из которых в игре состоят поверхности. То есть, если вы стреляете в тонкую деревянную дверь или стеклянную стену, то пуля спокойно прошивает и первую, и последнюю. Но если вы решитесь напасть на бронированный лимузин с пистолетом наперевес, то царапины на обшивке машины — максимум, чего вы добьетесь.

Раз мы уже перешли к графике игры, то уместным будет упомянуть, что IO Interactive приобрела права на две очень модные в последнее время фишки. Это технология Bullet Time от Remedy и детальная анимация лиц персонажей. Последняя, кстати, будет использоваться в таких ожидаемых суперхитах как *Half-Life II* и *Doom III*. Возможным также станет переключение между перспективой от первого и третьего лица. А сам хитмен получит парочку новых движений в подарок. Чтобы атмосфера стала более реалистичной, разработчики посетили почти все страны, в которых разворачиваются события игры. Даже в северную столицу России не забыли заглянуть. Причем зимой. Говорят, что ребята из IO Interactive облазили весь Питер, разговаривали с его жителями и запечатлели на камеру самые колоритные места. Везет же некоторым. Нет, чтобы в Киев приехать. Может быть, в третьей части игры и на наших улицах будет праздник.

Что до вышеупомянутой системы сохранений, то и здесь разработчики пошли навстречу бедным геймерам и сделали возможным ограниченное количество сейвов в любой точке выполняемой вами миссии.

В общем, Hitman II должен стать отличным подарком для тех, кому понравилась первая часть, и привлечь к себе новых поклонников увлекательным игровым процессом и замечательной графикой. Единственной ложкой дегтя (системными требованиями нас уже не испугать) может оказаться лишь дата выхода игры.

Андрей Гайдут





Название: Medal Of Honor: Allied Assault
Разработчик: 2015
Издатель: EA Games
Жанр: 3D Action
Дата выхода: 20 февраля 2002

Миру мир

Заявляю, не кривя душой, что **Medal Of Honor: Allied Assault** — одна из самых ожидаемых игр этого года. Во всяком случае, я начал считать дни до ее выхода сразу после презентации двух игровых роликов на E3. У меня даже висит над кроватью огромный отрывной календарь, который так и называется *Medal Of Honor: полгода до счастья*. А если без шуток, то игра действительно обещает быть просто улетной по качеству графики, музыки и, безусловно, геймплея. Такого масштабного проекта на тему Второй мировой войны игровая история вряд ли припомнит.

Единственное, что немного выводит из равновесия, так это сюжет. Ох уж эти янки! Везде они хотят быть первыми и лучшими. По их мнению, фашистов разгромили войска союзников, а советские солдаты так, помогли чуть-чуть (снаряды доблестным воякам подавали или на гармони играли). Вот и приходится в каждом втором голливудском фильме наблюдать одни и те же «ключевые» моменты войны (особенной популярностью пользуется высадка «союзничков» в Нормандии). И здесь то же самое. Все тот же извращенный взгляд на историю. Взять бы, да и обидеться на разработчиков. Вот только игра больно уж хорошая должна получиться. В общем, проехали.

Вы выступаете в роли лейтенанта Пауэла, играя за которого предстоит побывать во многих «горячих точках» тех времен. Истребляя фашистскую нечисть, придется исколесить полмира — от Европы до Африки. Большая часть миссий претендует на историческую достоверность, за чем призван следить специальный консультант — бывший морской пехотинец, ответственный за подготовку актеров к съемкам картины «Спасти рядового Райана». Сам Стивен Спилберг, которому показали несколько отрывков игры, был просто шокирован — настолько серьезно выглядит действие. Старикан так расчувствовался, что напросился принять участие в процессе создания игры. И, получив согласие, дал пару дельных советов по дизайне некоторых уровней.

Графику Medal of Honor: Allied Assault стоит отметить отдельно. И, поверьте, она заслуживает самых лестных эпитетов. Движок Quake 3, умноженный на талант разработчиков — и в результате визуальный шедевр нам обеспечен. И если в последний момент ребята не напортачат, то все будет выглядеть на пять баллов. Начиная от полигональных деревьев с тысячами полигональных листьев, заканчивая непередаваемой мимикой фашистских физиономий при проникновении штык-ножа в их обрюзгшие тела. Большой упор сделан на спецэффекты — взрывы, освещение, солнечные блики выглядят не только эффектно, но и реалистично. И то верно — глупое цветастое освещение сразу убьет всю атмосферу, столь тщательно и продуманно создаваемую разработчиками. Война — это вам не Мулен Руж какой-нибудь.

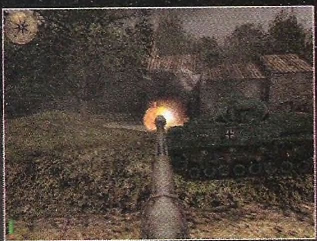
А как вам полностью реальные сооружения, в которые можно будет заходить и всячески дебоширить? А исключительно детализированная военная техника? Грузовики, танки, мотоциклы, армейские джипы, артиллерийские орудия и другие средства передвижения — сел и поехал.

В игре также присутствует богатейший арсенал средств подавления вражеской активности. Как говорится, «все свое ношу с собой» — карабины M1, огнеметы, гранаты, мины, маузеры и «Томпсоны» (всего в игру планируется ввести более 24 видов вооружения). БФГ и ее идеологических наследников здесь не будет: реализм — вот идеал разработчиков.

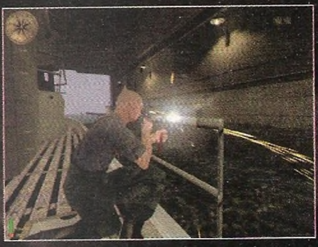
Однако козырным тузом будущего хита является вовсе не замечательная во всех отношениях графика, а захватывающий игровой процесс. С первых секунд игры вы окунетесь во Вторую мировую. И на протяжении всех двадцати уровней вас не будет покидать ощущение реальности происходящего. Такие моменты игры, как высадка войск союзников на вражеский берег под перекрестным огнем неприятеля, запоминаются надолго. А когда шальная пуля попадает в голову солдата, стоящего рядом с вами, поневоле начинаешь верить в судьбу. Молодой же капрал, видевший все это, вообще падает и бьется в дикой истерике... Воистину, война — это самое отвратительное проявление человеческой природы. В такие игры должны играть политики, чтобы воочию увидеть последствия необдуманных решений. А чего только стоит изматывающая дуэль с нацистским снайпером! Сразу вспоминаешь фильм «Враг у ворот». Здесь каждое неверное движение может стоить вам жизни. А ведь отсиживаться в укрытии тоже опасно. Повсюду рыскают патрули, которые в секунду отправят вас к праотцам. Да еще этот «Тигр» проклятый надо захватить.

Короче говоря, Medal Of Honor: Allied Assault, без сомнения, должна стать игрой, которая покорит умы и сердца геймеров всего мира. Остается только пожелать, чтобы в будущем все войны протекали только на экранах мониторов, а единственным оружием был бы джойстик. Вот такой, блин, я пацифист!

Андрей Гайдут

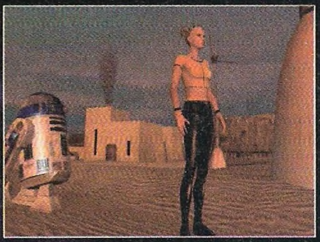








Название: Star Wars Galaxies
Разработчик: Lucas Arts
Издатель: Verant Interactive
Жанр: MMORPG
Дата выхода: четвертый квартал 2002 года
Системные требования: P-II 333; 64 MB RAM; 3D accelerator; Modem — 33 600 kbps

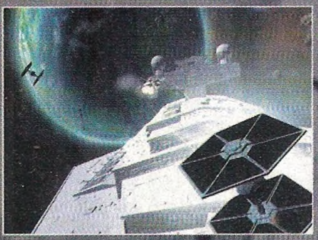


Online-галактика

Может, это и покажется кому-то смешным, но речь сегодня снова пойдет об игре из вселенной «Звездных Войн». Конечно же, по всему миру существует уйма любителей этой самой вселенной, любителей, скупающих все, что с нею связано, вплоть до случайно попавшейся на глаза туалетной бумаги или печенья с первым словом «Star ...». Но, как говорится, чем бы они ни занимались, лишь бы хорошо учились.

Так вот, **Star Wars Galaxies** — новый онлайновый RPG-проект, лучшая игра E3 2001, невероятно зрелищная и просто потрясная игра, полностью погруженная в мир Джорджа Лукаса... можно бы и дальше продолжать этот хвалебный ряд, правда, по теме тоже говорить иногда надо.

Сюжет игры завязывается после битвы за Явин и разрушения «Звезды Смерти», так что встретить старых киношных персонажей не получится.





То есть, не совсем не получится, так как кое-кого вы все же повстречаете. Кроме того, знакомые по фильму злачные места тоже должны предстать пред нашим взором. Отсюда, собственно, и пошло название *Galaxies*, ведь события игры будут разворачиваться на нескольких серверах, каждый из которых и будет отдельной галактикой.

Конечно же, игра не была бы полной без господ джедаев. Так вот — они будут! Кроме того, у них даже будут торчать световые мечи из штанов, но... Это «но» заключается в следующем: чтобы стать jedi — нужно сперва изрядно попотеть, то есть пройти кучу испытаний и доказать, что ты достоин этого звания. Но если вы думаете, что, достигнув его, сможете без напряга завалить любого зарвавшегося «быка», то это зря — так как человек, хорошо «промарафетивший» своего перса любого класса, сможет в нужный момент оказать достойное сопротивление. Что касается универсального оружия — световых мечей — то их сможет создавать лишь джедай, да и то из специально собранных в разных мирах комплектующих.

А теперь о персонажах. Как и в каждой нормальной RPG, первым делом нужно подумать о своем будущем, то есть,





криэйтим себе персонажа. В SWG обещается 8 рас. Сейчас известно о шести из них. Это *Люди, Вуки, Родиане, Твилеки, Мон Каламари, Трандомане*. Сразу же хотелось бы заметить, что игра не сводится к постоянному повышению характеристик — как кричат разработчики, «мы даем вам свободу выбора!». Сами же умения выглядят, как баобаб (или как дьябло_два_подобное дерево навыков). При развитии одного умения открывается доступ к другим и так далее, пока ветки с монитора не полезут ☺.

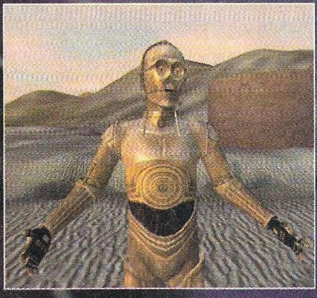
Как-то утром на рассвете я проснулся на... планете. Пардон за стихи, но дело в том, что вам в самом начале предстоит выбрать родную планету. При этом доступны все миры, кроме тех, которые разработчики сразу засунули в загашник под сюжетную линию.

А потом уже начинаете вливаться во вселенские игрища. Вы можете стать кем угодно: качком-воином, очкариком-исследователем, спекулянтом-



торговцем, хитрым политиканом... да хоть ассенизатором ☺, главное — чтобы человек хороший был.

Реалистичность в игре поддерживается множеством способов, одним из коих является износ предметов. Это сделано для баланса спроса и предложения, необходимости добычи новых ресурсов и материалов, а также для онлайновой «мировой экономики» в целом. Но практически каждый предмет потом можно подремонтировать и привести в нормальное состояние.



Пара слов о боевой системе. Как известно, в SWG внедрили auto-attack (бой, в котором игрок наносит удар на удар). Это, знаете ли, есть очень хорошо для тормозов в отечественных выходах в Инет, так как теперь во время очередного «выброса» тебя не вынесет «дальний» паренек с хорошо отлаженным доступом.

Собственно, по этой игрушке инфы имеется довольно много, но всю ее изливать на нашего игрока еще рановато. Рановато не потому, что не созрел еще наш игрок до онлайн RPG, а просто потому, что далеко не все наши люди висят в онлайновых играх. А для общего развития — вкушайте!

Юрий Гладкий





Название: The Legend of Alon D'ar
Платформа: PlayStation 2
Издатель: Ubi Soft
Разработчик: Stormfront Studios
Жанр: RPG
Дата выхода: 30 октября 2001 года

Приключения глючного Ярика









Once upon a time… Я хотел сказать: «…однажды в тридевятом царстве, в тридесятом государстве…». Так вот, жил как-то в этой географической дыре парень по имени Ярик (Yarik — на языке оригинала). Жил себе он жил, да с головой немного не дружил. Начали ему сны разные сниться. Причем видения эти оказались довольно странными. Не полуобнаженные девушки, как у всех нормальных парней его возраста, а всякие монстры, уродцы и прочая нечисть. Повели его к местному колдуну. Тот погадал многозначительно на смеси из помета кролика и слюны бобра да и сказал: «Быть тебе, парень, героем RPG». «Ok! — сказал Ярик. — Нет проблем!».



И как раз в это время его родной город стал жертвой крутого наезда сил зла. Как видим, вырисовалась миссия нашего героя в игре. Нужно разобраться, кто «спалил родную хату», узнать толкование собственных сновидений (причем безо всякого Фрейда) и, наконец, поразмять молодецкое тело.

Для начала Ярик немного потренируется, причем сделать это настоятельно рекомендуется, поскольку ***Legend of Alon D'Ar*** — не совсем стандартное RPG. Подкачав мышцу, он отправится в бой. Вариантов саморазвития у него масса, несмотря на формальную первоначальную принадлежность к определенному классу. Постепенно Ярик сколотит себе компанию друзей, которыми сможет управлять. А если захотеть, то каждым героем сможет управлять живой игрок (т. е. возможен мультиплеер). Главными союзниками Ярика, помимо товарищей по оружию, станут люди, дающие задания, и растения, дающие исцеление. На кучу квестов можно просто забить, что наш пофигистский герой, наверное, и сделает. Все равно конец в игре один. Он неизбежно и до тошноты хороший. Плохие концы сейчас не в моде.



Во время первого же поединка с врагом Ярик подумает: «…оба-на, а где же специальный режим экрана для поединков?». А его просто не будет. Сразу после начала боя камера всего лишь немного изменит свой угол. Кстати, от соперников можно будет довольно успешно убегать (тем более, что это вряд ли скажется на вашей карме). Драки станут чем-то средним между поединками в реальном времени и пошаговыми (если вам интересно, то D&D правила использоваться не будут). Просто если Ярик достанет огромный меч, замахнется им и ударит врага, то это займет, естественно, намного больше времени, чем обыкновенный удар кинжалом. По ходу игры наш смекалистый герой допрет, что одинаковое оружие совсем по-разному влияет на разных соперников. Понять, кого чем мочить, поможет опыт и многочисленные «чаты» с простыми смертными, населяющими его огромный мир. Кстати, игрового пространства действительно много. Оно будет достаточно интерактивным и хорошо прорисованным.



Выполнив очередной квест по спасению коровы фермера из выгребной ямы, Ярик получит вознаграждение в виде книги «Я не колдун, я знахарь – 5: Полесские ворожбиты». Оба-на, подумает Ярик, теперь я смогу заклинать. Правильно подумает. Система заклинаний двух уровней держится на трех элементах: воде, огне и земле. Лично я видел в одном из movie к игре такой прикол: Ярик по мановению волшебной палочки из добропорядочного юноши превратился в крупного монстра красного цвета. Враги увидели такое чудо природы и, поджав хвост, убежали. Вот она, сила магии!



Ну, а если я скажу, что времени на загрузку боев и новых локаций уходить почти не будет, то не слишком вас удивлю. Это фактически уже стало стандартом.

Резюмирую: много вариантов развития игрока, оригинальная система боя, большой интерактивный мир. Спешите видеть в телевизорах страны.

Полуэльф Игорь Предко

Название: Tarzan Untamed
Платформа: GameCube
Издатель: Ubi Soft
Разработчик: Ubi Soft
Жанр: Action
Дата выхода: 18 ноября 2001 года




Человек-орангутанг

Тарзан сидел на пеньке и тщательно пережевывал только что пойманного жучка. Из-за опушки вышел большой бурый медведь и дружелюбно зарычал. «Слышь, Балу, вали к своему Маугли, пусть он тебя кормит»,— сказал беззлобно Тарзан и швырнул в медведя кокосом поувесистей. Обиженное животное ускакало, проламывая себе дорогу сквозь джунгли.



Вчера снова приходили люди. Сказали, что хотят сделать о нем компьютерную игру. «Так вы ведь в позапрошлом году приходили, и не раз»,— пытался сопротивляться Тарзан. «Это были от Сони, а мы — от Нинтендо»,— возразили люди. Потом они много рассказывали.

Игра называется **Tarzan Untamed**, что по-ихнему означает Дикий Тарзан или Неприрученный Тарзан. Выйдет она на GameCube поздней осенью 2001 года. Естественно, что графика будет полностью трехмерной, не так как во всех предыдущих версиях на PlayStation, когда настоящее 3D появлялось довольно редко. Все будет сделано а ля мультфильм, поэтому цветовая гамма обещана очень яркой, со всеми прелестями тропических джунглей. Вода будет откликаться на движения героя, довольно реалистичным станет освещение.

Игра делается на основе фильма, поэтому короткие movies между уровнями будут плавно переходить непосредственно в игровой процесс. Загрузка этапов, несмотря на такую роскошь, будет происходить быстрее, чем на PS2.

Tarzan Untamed, по замыслу авторов,— 3D adventure, хотя



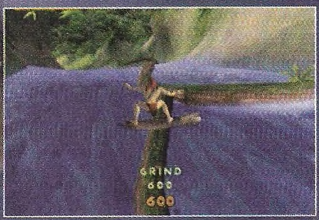
по большому счету является своеобразным спортивным симулятором джунглей. Тарзану придется делать много разных неимоверных вещей. Это и рискованные перепрыжки с кочки на кочку в болотистой местности, и спуск по опасной горной реке, где, разбиваясь об острые камни, пенится вода. Не обойдется и без банджо-джампинга с помощью очень растяжимых лиан. Ну, и конечно же, какой Тарзан без путешествий с дерева на дерево при помощи все тех же лиан?

В этом трудном деле ему помогут животные, населяющие джунгли. Так, например, один из уровней Тарзан будет проходить, ухватившись за большую птицу, которая потащит его сквозь заросли. Кроме того, в игре найдется место и человеческим персонажам, таким как Джейн, Терк, а также многим другим.

Чтобы проделывать трюки, Тарзан будет оснащен большим набором движений. За правильно выполненные действия будут начисляться очки. Но эти очки — не ключ к каким-то бонусам, а простая формальность.

...Когда люди закончили говорить, Тарзан спросил: «Ну ладно, а я-то тут при чем?».






«Нам нужна реалистичность»,— ответили люди и предложили Тарзану 10 блестящих бусинок и одну пустую бутылку из-под кока-колы за содействие. Он посчитал сделку довольно выгодной и согласился.

Сперва с него сняли одежду и заставили надеть какую-то жуткую набедренную повязку. Потом Тарзану предложили залезть на дерево и попритворяться обезьяной. При этом люди возмущались тем, что у него слишком тонкие руки и узкие плечи. «Не похож на настоящего»,— говорили они. Тарзан возмутился, сказал, что он-то как раз и есть настоящий, и захотел уйти. Но потом вспомнил про блестящие бусинки и одумался. А затем началось самое худшее. Тарзана заставили прыгать с дерева на дерево. Такими глупостями он даже в детстве не занимался, поэтому упал на землю при первой же попытке, едва не сломав ногу. Это стало последней каплей. Тарзан рассердился и сказал, что ничего больше делать не будет. Но люди предложили еще две пустые бутылки гонорара и он снова полез на дерево. Так продолжалось еще часа два. Потом люди уехали.

Тарзан сидел на пеньке, дул в горлышко пустой бутылки, наигрывая незамысловатую мелодию, и думал о том, что люди в последнее время стали очень странными.

Отрывок из книги
Игоря Предко
«Жизнь дикой природы»



Название: Shrek
Платформа: Xbox
Разработчик: Digital Illusions
Издатель: TDK Mediactive
Жанр: 3D action/adventure
Дата выхода: ноябрь 2001

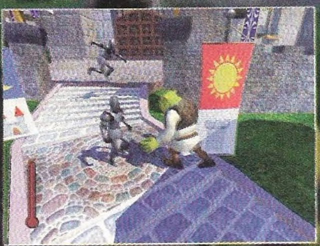
Молодо? Зелено!!!

В этом сезоне во всем мире в моде зеленый!!! Толстый, некрасивый, но чертовски симпатичный!!! Секс-символ начала нового века и ... (черт, опять пиво кончилось... а, вот!) ...и гроза самых зажравшихся актеров Голливуда. Добрый людоед и Черный плащ всех немецких детей. Одним словом, просто отличный парень! Шрек его фамилия. По национальности наш лысый друг *огр* (не путать с орком), а из его родителей известен только отец — немецкий писатель Уильям Стейг.

Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты. Глупая пословица. Лучший друг Шрека — это остряк-самоучка осел. Но у самого огра с головой все в порядке. С девчонкой, похожей на Камерон Диаз, не каждый замутить сможет. А учитывая то, что она еще и принцесса, за парня можно искренне порадоваться.

И все бы хорошо, да только не спокойно что-то в датском королевстве. Мерзкий принц Фарквард спит и видит, как бы изжить со свету нашего карапуза. Но не тут-то было! Здоровое чувство юмора, плюс пара борцовских приемов — и добро, как это ни банально, все равно победит зло.

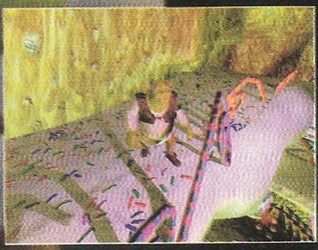
Такая вот веселенькая история легла в основу замечательного компьютерного мультфильма от компании Dream Works. Только-только появившись в прокате, мультик мгновенно оккупировал верхние строчки мировых кино-чартов, потеснив набившие оскомину «старомодные» фильмы с живыми актерами. Успех был настолько ошеломляющим, что просто грех было не сделать компьютерную, а точнее — видеоигру по мотивам. Сию почетную обязанность взвалили на себя разработчики из компании Digital Illusions. И, скажу я вам, постарались ребята на славу.







Сюжет игры тесно переплетен с событиями киноленты. И на протяжении всех восьми огромных уровней вы будете встречать знакомых персонажей (если, вы конечно смотрели мультик). Сами уровни будут до безобразия разнообразными. Начиная от *Sweetville*, полностью сделанной из шоколада и конфет, заканчивая страной *Матушки Гусыни* — идиллическим сказочным миром, в котором заправляет безумец *Шалтай-Болтай*. И все это время вы должны будете уничтожать своих злобных недругов самыми неожиданными способами. Например, хватать за ноги маленьких супостатов и швырять ся ими куда попало, а для любителей валиться по старинке — всегда готовы к услугам здоровенные Шрековы лапищи.





Однако больше всего в игре поражает графическое оформление. Shrek вполне может отхватить приз в номинации за лучшие визуальные эффекты. Я, честно говоря, с трудом отличил видеоролик на движке от собственно самого мультика. И хотя версия для Xbox технически немного уступает киношной, все-таки красоту эту описать нормальными словами проблематично. Ну, не могу я пока привыкнуть к графическим возможностям этой приставки. Притом, говорят, программеры не выжали и 70-ти процентов возможностей черного ящика. Что уж там дальше будет, даже представить себе страшно. Сам Шрек состоит из 16 500 полигонов, и, создавая его, девелоперы использовали модель и текстуры, задействованные Dream Works в мультфильме. Применив свободно вращаемую камеру и zoom, можно приблизить мордельник зеленого толстяка и насладиться созерцанием отдельно смоделированных глаз, белоснежных зубов и зеленых ушей-эхолотов. Грустное у Шрека настроение или же он до безумия весел — все разнообразие эмоций проявляется на его, с позволения сказать, лице.



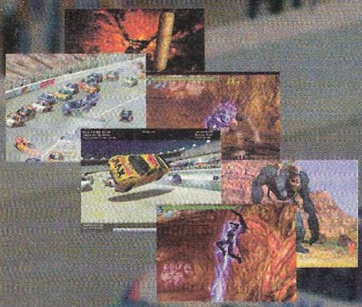


Не обойдется также без модных нынче фич. Таких как освещение и тени в реальном времени. Например, в одном из уровней Шреку в лапы попадется механизм, способный каждые пятнадцать секунд менять день на ночь и обратно. Эффект динамического освещения в данном моменте выглядит просто потрясающе.

В общем, можно с уверенностью сказать, что у Xbox появился свой талисман. Похоже, Сонику, Марио и Крашу придется потесниться.

Андрей Гайдут

Горячая десятка самых популярных игр



PC
1. Fifa Soccer 2002
2. Flight Simulator 2002
3. Black & White
4. Civilisation III
5. NHL 2002
6. Max Payne
7. Dark Age of Camelot
8. NASCAR Racing 4
9. Clive Barker's Undying
10. Giants: Citizen Kabuto

DREAMCAST
1. NBA 2F2
2. Test Drive Le Mans
3. NFL 2K2
4. Unreal Tournament
5. Sega Bass
6. Sonic Adventure 2
7. Crazy Taxi 2
8. Daytona USA
9. Fatal Fury: Mark of the Wolves
10. Tennis 2K2



PLAYSTATION
1. Madden NFL 2002
2. Tony Hawk's Pro Scater 3
3. Fear Effect 2: Retro Helix
4. Supercross 2001
5. Final Fantasy Chronicles
6. MLB 2002
7. Triple Play Baseball
8. X-Men: Mutant Academy 2
9. Point Blank 3
10. Dance Dance Revolution

PLAYSTATION2
1. Tony Hawk's Pro Scater 3
2. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
3. Grand Theft Auto III
4. Twisted Metal Black
5. SSX Tricky
6. Grand Turismo 3: A-Spec
7. NBA Street
8. Madden NFL 2002
9. Devil May Cry
10. Raymen 2 Revolution

Оценка: 11
Графика: 10
Геймплей: 11
Управление: 11
Звук: 10

Название: Civilization III
Издатель: Infogrames Entertainment
Разработчик: Firaxis
Жанр: TBS
Системные требования: PII-300, 64Mb RAM

Гениальная простота

Здравствуй, великий и могущественный Повелитель плазмы и металла. Я вижу, ты устал решать проблемы только лишь при помощи огнестрельного оружия. Хочется скинуть тяжелый броник, положить на полку любимый «Драгунов» и, надев красивый смокинг и сев за руль шикарного «Мерседеса», поехать на встречу с деловыми партнерами из соседнего государства. Да, больших людей делает большая политика. Но все когда-то начинали с малого.

Я думаю, вряд ли найдутся люди, не знакомые с Civilization. Фичевая была игрушка. И суть ее — правь миром так, как хочется тебе.

В таких играх, как Civilization, практически нет сюжета. Почему, спросите вы? Да потому что сюжет и историю творит только ваше величие.

Понятия национальных идей и культурных ценностей продвигают вас как в развитии религии, так и науки. Каждый город может получать финансовую выгоду от культуры — в зависимости от того, что вы строили и как развивались на протяжении целой эпохи. К примеру, тысячелетний город с древним Колизеем, собором, библиотекой и университетом будет иметь целый комплекс культурных ценностей, а город, который строился на пустом месте, будет нести на себе нагрузку духовного и материального обеспечения.

В игре важна ваша культурная мощь, способная поглощать соседние города и присоединять их к вашим владениям. Она — основа любой цивилизации. Ведь как сказал великий Цезарь одному из своих генералов: «Взгляни на эту карту. Что ты видишь на ней?» «Римскую Империю»,— ответил тот. «Нет! Ты врешь мне. Здесь только Рим. А все остальное — это его культура. Запомни, воин, если падет культура Рима, падет и его Империя».

Civilization 3 построена на сложном взаимодействии разнообразных моделей развлечения, искусства и религии. Это форма завоевания целых эпох с комедийными шоу, музыкой и священниками.

Помимо культуры, существует другая очень мощная сторона Третьей Цивилизации — это почва и ее ресурсы. Теперь источником пищи, леса и прочих прелестей народного быта будет не только земля. Реки, моря и океаны также стали существенным фактором, оказывающим значительное влияние на развитие той или иной отрасли, на планировку и разработку городов.

Морские пути, железные дороги, гавани, аэропорты соединяют между собой ваши города, обеспечивают надежный экспорт и импорт товаров ваших государств и других империй. Различного рода стихийные бедствия (войны, истощение полезных ископаемых и экономические санкции) ведут к незамедлительной гибели этого региона.

Так как игра переходит из одной эпохи в другую, следует следить за выработкой природных ресурсов и за развитием науки и техники.

Геополитическая форма мира всегда в движении. Для получения энергии используйте разные энергоемкие элементы: горюче-смазочные материалы и атомное топливо...

Одним словом, карта вашего мира живет и дышит вместе с вами.

Править страной или целой планетой — это означает не только добычу ресурсов и постройку городов. Это еще и, как вы успели догадаться, дипломатия (воистину сильная вещь). В чем особо постарались программисты, так это в ведении дипломатических отношений Искусственным Интеллектом (ИИ). Он не реагирует так резко и предсказуемо, как это было во второй и первой частях игры. Фактически дипломатия в Цивилизации 3 медленна, трудна и хрупка. ИИ теперь не просто программа выдачи ответов на предложенные вопросы — она способна анализировать обстановку не только на данный момент, но и в пределах всей эпохи. С ее помощью две империи, ведущие между собой войну, могут втягивать в нее своих союзников. И тогда мир на планете может развалиться подобно карточному домику.

Я вижу, вам не терпится узнать, чего же такого нового в третьей цивилизации. Ну, слушайте! Во-первых, как я уже говорил, территория зависит от уровня культуры государства; во-вторых, можно заключить договор о свободном проходе через другое государство, не объявляя о пакте про взаимную оборону; в-третьих, если юнит «не-союзника» вторгается к вам, можно послать его подальше из своего государства — он может согласиться с таким требованием или же проигнорировать его, но если он близко подойдет к вашим городам, то можно выдвинуть дипломатический ультиматум: или война, или юнит переходит под ваш контроль.

Строить дороги, вырубать леса и проводить ирригацию будут некие рабочие (workers). Создание одного рабочего будет вам стоить одну единицу населения города, сеттлера — две единицы. Также возвращена команда «Go To». Теперь она не только выводит кратчайший путь до требуемого квадрата, но и показывает (с учетом дорожных премий), сколько ходов и поворотов потребуется для прибытия.

Что ж, вот такая она, власть Великих. Так что берите в руки вашего хвостатого друга и вперед, строить свой мир — мир, где вас будут возносить, почитать и любить. Глядишь, через пару десятков лет станете президентом Украины, да почему только Украины? Президентом планеты Земля! Good luck!

Sova









Название: Демиурги (Etherlords)
Разработчик: Nival Entertainment
Издатель: 1С
Жанр: turn-based strategy
Системные требования: P2-233 МГц, RAM 64 Mb, видео с 16 Mb.

Оценка:	11
Графика:	12
Геймплей:	11
Управление:	11
Звук:	12



Трехмерный ZЭФИР

Во поперло. Это что же за игра такая? Я вообще сначала подумал, что за приставку засел — слишком уж графика тут красивая. Небось буржуины сделали, они такую красотищу ваять умеют. Ан нет, ты глянь, написано даже по-нашенски — **Демиурги (Etherlords)**, наверное, про врачей каких-то. Ну да ладно, кто это такие и с чем их едят, думаю, пойму дальше, а сейчас нужно ее визуально оценить, пока глаза от обилия всего в одном не повзрывались.

Так-с, для начала определяем, что это за жанр. А...мм...уууу...не знаю, вот честное слово сразу определить не могу, здесь столько всякого сплелось. Авторы говорят что это turn-based strategy — наверное, так и есть, но поспорить можно.

Сейчас попробую раздуплиться о сюжете. Значится так: сам игровой мир Лордов — это непонятное воплощение какого-то Эфира, который дал жизнь всему живому в этой магической шараге. Далее пошла «физика» — в центре мироздания появляется Белый Эфир, как известно, это самая сильная магия, которая живет очень мало и практически недоступна для использования. Но когда БЭ умирает, он распадается на четырех менее концентрированных Эфиров: Хаос, Движение, Синтез и Жизненную Силу. И как результат появляются соответствующие расы магов, приручивших определенную школу: Хаоты, Кинеты, Синтеты, Виталы. Вот они между собою стрелы забивают и являются на них со всею братвой.





Короче, с предысторией все ясно. А вот и сама игра, которая представлена нам в виде дуэли, миссии, кампании и сетухи. «Изюминкой» является именно дуэль — разборка между двумя здоровыми лордами на одной из многочисленных карт.

Если брать кампанию, то их две — хоть ты за темных лордов (Хаоты и Синтеты), хоть за светлых (Кинеты и Виталы), хоть за сиреневых ... извините, это, наверное, из чего-то другого.

Сразу замечу — в Демиургах разработчики тупо забили на ваш заработанный авторитет, а также на все артефакты, которые вы с трудом вырывали из супостатов в одной определенной миссии. Так что приходится каждый раз заново доказывать всяким зарвавшимся отморозкам, что ты тут BOSS и заново зарабатывать трофеи, чтобы чувствовать себя сухо и комфортно.

Как я понял, в какую часть игры не начнешь шпилить — везде тебя не любят. То есть



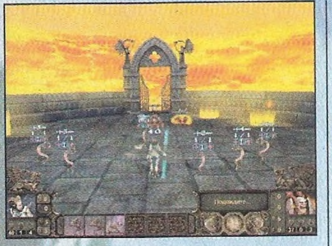












может некоторые и любят, но выражают это странно. Факт остается в том, что поначалу завалить любого, даже очень маленького, уродца является сверхсложным заданием (дружно вспоминаем *Проклятые Земли*...). Часто, проигнорировав какого-то малыша с жалким коэффициентом жизни, еле успеваешь потом при смерти заметить его ехидную улыбку победителя. Конечно потом, поднабрав силенок, персонаж учится новым видам магии, получает скоростные каналы эфира (это они так ману называют), что дает возможность криэйтить новые заклинания и др. Здесь можно выделить интересный момент — все новые заклинания для своего запуска требуют чего-то вроде DirectX'а в играх, то есть специальных активизирующих рун...

Ну, сел я, значит, с нею на диване, положил ей руку на колено и говорю... ой, пардон, отвлекся на разговоры с приятелями, так о чем это мы тут? Ах да — бой, драка, мочилово, рубилово, мясо и другие синонимы столь любимого нами действа вполне к месту в Демиургах, так как это просто уматовая реализация разборок на тактический манер. Здесь, в отличие от подобных стратегических игрушек, нам не приходится на постой таскать за собою толпы «фанатов», просто нужно прихватить книженцию магическую, свиточки заклинаний и пару банок пива для пущего эффекта ☺. Как и положено, бой разделили на фазы (атака и защита), но опять не обошлось без новшеств — эфир (ох, и нравится мне это слово) накапливается независимо с каждым ходом, при этом с каждым ходом открываются новые каналы сего добра. Потом на руки выдаются заклинания вашей школы магии, повторяю — исключительно вашей, ведь их здесь так напичкали, дай бог столько во всех стратегиях. Самое интересное, что заклинания эти до ужаса разнообразны и обладают различной мощностью, а выдаются в распоряжение случайным образом. Вот тут и приходится рассчитывать на «авось» — с одной стороны, можно пичкать вражину мелкими, но колкими заклинаниями, кастуя «трехэтажные» магические конструкции, с другой — можно, сцепив зубы, терпеть наезды противника, а затем, получив какое-нибудь суперзаклинание и сохранив достаточное количество эфирчика, порвать вражину на спагетти за один выпад. Короче, число вариантов победы или проигрыша до безумия велико, и их реализация ложится целиком и полностью на вас.

Это что же получается — «наши» решили поломать все известные до этого времени игровые стереотипы? То, что графика получилась превосходной,— нэма базара, а уж как для стратегий, так я вообще промолчу. Кроме того — персонажи игры! Интересно, какой фантазией должны обладать люди или какой болезнью мозга болеть, чтобы понапридумывать такого обилия живности — какие-то древни, ламии, кобольды и др., помимо знакомых орков, призраков, клещей, пчел. При этом прекрасно соблюдается боевой баланс между юнитами — поодиночке они могут не представлять опасности, зато вместе это великая сила. Кроме них встречаются всякие специфические чудики, которые лечат, больно бьют или тырят заклинания. И главное, не побоюсь повториться,— смотрится все это действительно великолепно, и писать об этом еще раз просто не имеет смысла.

Звук и музыку можете считать 12-бальными заслуженно. Все юниты определенным образом озвучены, и перепутать одного с другим вряд ли получится, даже если вырубить картинку. Кроме того, все события развиваются под оригинальный прекрасно подобранный музон, придающий и без того увлекательному процессу пару-тройку плюсов.




Вывод — у *Heroes of M&M* появился реальный конкурент, и имя ему Демиурги. Такого еще не было в мировой практике пошаговых стратегий. Это новый виток в развитии стратегического жанра. Красивая, завораживающая, затягивающая, умная (хотя в этом плане есть пара «закарлючек») — вот какой получилась игра. Но, в конце концов, решать вам, а я лучше куплю себе бублик, поломаю на части, пожую, пожую, и заплачу от счастья...

Юрий Гладкий







Название: Championship Manager 2001/2002
Разработчик: Sports Interactive
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: Soccer manager
Системные требования: PII 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется: побольше оперативной памяти

Оценка:	11
Геймплей:	11
Интерфейс:	10
Реализм:	10

Нет предела совершенству!

Воистину, футбол безгранично красив и непредсказуем, как траектория мяча, закрученного мастером в дальнюю от вратаря девятку. И далеко не каждому игроку удается понять, как отправить мяч в сетку именно так, а не иначе. Так же, как не всякий человек понимает все тонкости и хитрости современного футбола. Но ведь есть такие люди, которые упорядочивают игру, соревнуются в хитрых тактических изысках, вникают в самую суть футбольной жизни, становятся неотъемлемой частью сложного механизма под названием «команда». Это *тренеры*.

К счастью, титанический труд этих работяг не остается без внимания любителей компьютерных игр. Самым ярким тому примером служит знаменитая серия под названием **Championship manager**, вот уже который год приносящая радость в дома почитателей этой нелегкой футбольной профессии. Думаю, нелишним будет вкратце ознакомить читателя с основами искусства воссоздания тренерского бытия. Главный козырь CM'а — удачная попытка максимально подробно воспроизвести жизнь футбольной команды, осветить все аспекты подготовки дружного коллектива к предстоящему первенству, пережить вместе с футболистами их проблемы и невзгоды, справиться с финансовым кризисом, завоевать доверие болельщиков… Список может растянуться не на одну колонку, но не рассказать об этом я просто не могу. Как можно упустить такие детали, как персональные задачи на матч каждому члену команды, возможность самому составлять свои тактические схемы, анализировать информацию о каждом действии твоего подопечного на поле? Это просто потрясает воображение.

А ведь, оказывается, есть за счет чего! С каждым новым воплощением игра не меняет своего облика, сохраняет старый движок, но при этом умудряется обрасти массой полезных нововведений и возможностей.

Так что же мы получили в свежей серии? В первую очередь, стоит отметить внедрение новой трансферной системы, что свидетельствует о профессионализме разработчиков и хорошем понимании изменений в современном футболе. Напомню, что уже оговоренные правила купли-продажи футболистов еще не вступили в силу, а в игре предусмотрены. Также сделан следующий шаг ко все более реалистичному воспроизведению жизни обычного футболиста. Теперь какой-нибудь Зинеддин Зидан, соскучившись по одинокой женушке в горячей Испании, будет иметь возможность совершить кратковременный вояж домой для обретения душевного равновесия. Глядишь, и не покинул бы «старую синьору»…



Более того, теперь мы в полной мере осознаем, как тяжело самому определять слабые и сильные стороны подопечных — часть характеристик будет просто сокрыта от нашего взора и примет вид конкретных цифр только после тщательного исследования игрока. Впрочем, это касается только малоизвестных футболистов, ведь какой смысл прятать за прочерком пушечный удар Роберто Карлоса или мастерство Батти-гола?

На этом изменения не заканчиваются — на очереди у нас универсальный механизм сравнения игроков. Говорите, чудно звучит? А как, простите, вы назовете возможность непосредственного сравнения двух футболистов и получения исчерпывающей информации об отличиях их стилей игры? Пожалуйста — теперь вы вполне можете заслать скаута шпионить за соперником, а потом, выслушав его репортаж о слабостях и достоинствах оппонента, строить тактику на матч. Вот тут-то и пригодится возможность выявить, кто же из ваших форвардов лучше подойдет под соответствующую оборону. Но, как и в любом другом виде спорта, игроков подстерегают самые разные неприятности. И, пожалуй, самая страшная из них — травма. А еще хуже, если болячка перерастает в хроническую. И, если раньше мы лишь бессильно наблюдали, как отличный футболист постепенно превращается в инвалида, то теперь появилась возможность положить его на операционный стол, покончив с травмой надолго. Впрочем, операция может быть и неудачной…



Но что это я все про футболистов, да про футболистов… Играем-то мы в роли тренера. А потому этому аспекту тоже уделено довольно много внимания. Если раньше наши возможности были ограничены скудным общением с руководством клуба и жалобной подачей апелляции на действия судейской бригады, то теперь нам предоставили прекраснейший шанс доказать, что тренер — это, в первую очередь, личность. Человек, готовый пойти на все ради процветания и благоденствия любимого клуба. Например, обладая внушительными финансовыми возможностями, клуб не хочет развивать футбольные школы, а талантливая молодежь, будущее команды, тренируется в рваных футболках и стертых бутсах. Непорядок! Так что ставим руководство перед выбором — или выделяете деньги, или я покидаю такой недальновидный клуб… Ну, а если ваши чересчур бурные эмоции выплеснутся на страницы «желтой прессы» — ждите штрафных санкций со стороны футбольной ассоциации!

В общем, думаю, вам понятно, что ждать чего-то революционного и радикального от нового CM'а не стоит. Просто он по традиции стал еще лучше, интереснее и «атмосфернее».

Кирилл Беляковский



Оценка:	7
Графика:	7
Геймплей:	6
Управление:	10
Звук:	8

Название: Project Eden
Разработчик: Core Design
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: Adventure/Action
Системные требования: P II-300/64Mb/3D



Потерянный рай

Каждый человек должен заниматься тем, что у него лучше всего получается. Один классно играет в футбол, а другой мастерски водит машину. Еще кто-то может быть хорошим экономистом или замечательным во всех отношениях дворником. А некоторые индивидуумы способны делать отличные игры, главной героиней которых обязательно должна быть девушка с огроооомным бюстом. Я сознательно не называю ее по имени, так как боюсь, что меня стошнит прямо на монитор.

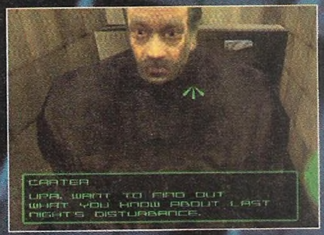
Но иногда что-то идет не так. Однажды холодным зимним вечером ребятам из Core Design надоели силиконовые выпуклости и они решили заняться не своим делом. На нашу беду рядом с ними не оказалось человека, способного остановить безумцев. Где в этот момент были боссы из Eidos Interactive? Ответа на этот вопрос мы, наверное, так никогда и не получим. Что же, собственно говоря, произошло? Позвольте начать издалека.

Во времена моей бурной юности была одна замечательная игра, которая называлась Lost Vikings. Двухмерная. Без поддержки акселераторов. Но очень красивая, веселая, интересная и с отличной музыкой. Верится в это с трудом, но против правды не попрешь. Три здоровенных викинга, каждый со своими уникальными способностями, проходили уровень за уровнем, прекрасно дополняя друг друга. Один из них метко стрелял из лука, второй очень быстро бегал и прошибал своим могучим лбом кирпичные стены. Третий же викинг, очень похожий на Портоса, имел в своем распоряжении дубовый щит и заслонял им своих товарищей от неприятельских происков. Баланс способностей был идеальным. Игра затягивала.

Теперь представьте викингов этих в количестве четырех штук. Да и не викинги они больше, а какие-то до неприличия урбанизированные агенты национальной безопасности. Сюжет отвратительно прост. Классовое неравенство уже в который раз приходит на помощь разработчикам игр и писателям-фантастам. Еще Герберт Уэллс в своей книге «Машина времени» показал злобных морлоков — эдаких отбросов общества далекого будущего. Ну, никак они не могли ужиться с белыми и пушистыми эллоями. Все норовили затащить их к себе в катакомбы и съесть.

Теперь о том, что касается самой игры **Project Eden** (*«Проект Рай»*). Не мудрствуя лукаво, ребята из Core Design перекроили вышеупомянутую историю под эру цифровых технологий и роботов-посудомоек. Вместо добряков эллоев придумали корпорацию с оптимистическим названием «Реальное мясо», у которой возникли проблемы с техникой.

Техника эта, как назло, почти вся находилась на территории lower city — обиталища самых отъявленных психов, тунеядцев и серийных убийц. Команда специалистов, посланная разбираться с происшедшим, как это принято в таких случаях, вовремя не вышла на связь и навсегда осталась в наших сердцах. На поиски этих недоумков снаряжается команда лучших спецов. Бойцы без страха и упрека — агенты UPA (Urban Protection Agency).



Картер — командир спецотряда, единственный кто умеет нормально изъясняться. Кроме того, только его опознает местная система охраны. *Андре* — специалист по починке. Мрачный тип. При звуках шотландской волынки теряет ориентацию и начинает приставать к Картеру. *Миноко* — девушка-хакер. Обожает доставать всевозможные пароли и приставать к Картеру. И, наконец, *Амбер* — человек и пароход. В смысле — киборг. Ненавидит рыбий жир и совершенно индифферентно относится к Картеру. Короче, компашка еще та собралась. Перефразируя слова одного из героев «Криминального чтива» — я много идиотов в жизни видел. Но эти…

Одновременно разрешается управлять только одним персонажем. Остальные будут радостно путаться под ногами и всячески мешать вам продвигаться к намеченной руководством цели. AI отсутствует как таковой. Как у ваших врагов,





так и у партнеров. Стреляют нечасто, умирают еще реже. Девяносто процентов времени уходит на разгадывание несложных задачек. Туда залезь, там нажми, оттуда вылезь, дерни рукоятку, улыбнись, выйди на крыльцо, свободе поклонись. Там, где пролезть не сможет даже жестянка Амбер, можно использовать радиоуправляемые игрушки, умеющие собирать всевозможный мусор и издавать при этом жалобное попискивание. Непонятным кажется нежелание разработчиков дать игроку свободу выбора, а полное отсутствие интерактивности подавляет. Нельзя даже пописать в туалете и помыть руки в раковине! А уж тем более завалить охранника в неположенном месте. Создается впечатление, что игру делали пацифисты-истерички, падающие в обморок от одного только вида крови. М-да, стремление к гуманизму иногда переходит все мыслимые границы. Единственное, что в игре порадовало, так это очень удобное управление. Вот где разработчики разошлись не на шутку ☺.

Подводя итог, хочется сказать, что такой движок, как Geo-Mod, можно было использовать с намного большей пользой для дела, чем это сделали разработчики из Core Design. Печально, но факт. Такого рая нам не надо.

Андрей Гайдут

Название: Druuna: Morbus Gravis
Разработчик: Artematica
Издатель: Microids
Жанр: Adventure
Системные требования: Processor 400 МГц, 64 Mb RAM, 3D graphic card 16 Mb, CDROM 40X

Оценка:	5
Графика:	6
Музыка:	6
Геймплей:	5
Управление:	4





Грудинка в собственном соку

Сказано — сделано.
Потом подумано.
Авессалом Подводный

Как вы думаете, что произойдет с девушкой, которой в шесть раз увеличили грудь? Что бы вы там себе ни придумывали и ни пытались представить, но получилась все же героиня игры **Druuna**. И сразу же возникает вопрос к разработчикам: это что — такое проявление оригинальности или, может быть, дань силиконовой моде а ля Лара Крофт? После более близкого перетирания игрушки что-то наводит на мысль, что при ее создании разработчики действовали по принципу «была бы грудь, а остальное приложится». Кстати, это «остальное» настолько сильно приложилось, что расползлось аж на 6 компактов.

С чего, как правило, начинаются игры? Конечно же, вы привыкли, что с видео, которое дает понятие о предыстории, сюжете и вырисовывает потенциальные жертвы. А вот в DMG пошли от обратного. Здесь все надо выяснить самому (самой), так как главная героиня, милашка Друня, пребывает в коме и на все вопросы категорически отказывается отвечать. За это «неуважение» бедную девочку присобачили к аппарату, подключенному к ее мозгу и считывающему всю инфу.

Посмотрев на все эти извращения, начинаем игру с путешествия по пышному мозгу не менее пышной дивчины. Здесь и становится ясно, что воспоминания являются игровыми уровнями, коих здесь вырисовывается 24 шт., и по которым, соответственно, придется погонять трясущееся Друнино тело, чтобы в конце концов осознать, что человечество поражено смертельным вирусом, превращающим людей в зомби (вот это да!☺).

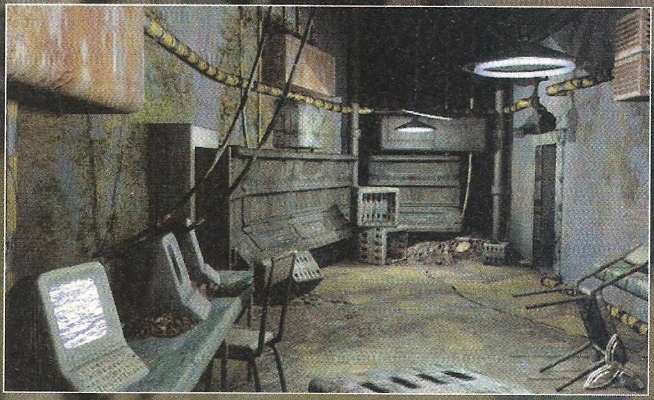
Вся беготня и зачистка монстровья на разных «мозговых» уровнях сопровождается симпатичными видеовставками, за что большое спасибо «трудолюбивым» авторам. Сам же дизайн уровней очень смахивает на резидентовский: те же грязные серые интерьеры, покрытые ржавчиной автомобили, полуразрушенные дома, те же люди, подрабатывающие не по доброй воле монстрами. Отдельного разговора заслуживает внешность героини, которая в ходе игры оказывается просто разрисованной куклой «совковых» времен — вроде тех, что можно встретить на капоте свадебных автомобилей... Зато в заставке нам ее представили как топ-модель, умницу, спортсменку, комсомолку...









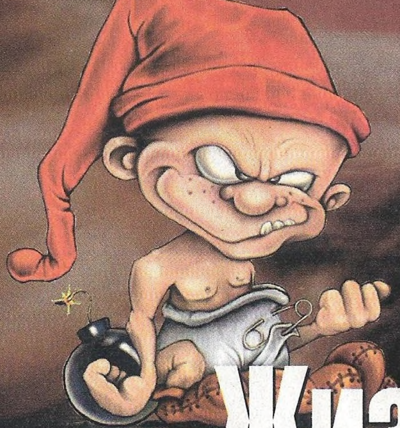


Хоть какой-то «живчик» в игровой процесс вносят видеоэффекты, типа движений губ при разговоре (lip-synch speech) или технологии motion capture.

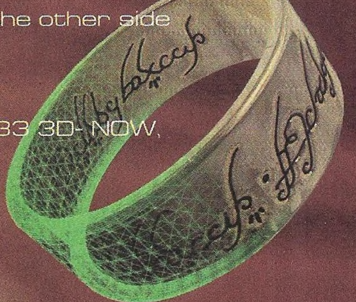
Об AI и управлении вообще говорить стыдно. То, что вражины особым умом не блещут, можно было бы еще простить — все равно пойдут «на консервы». А вот когда ты на клаве пытаешься выдать комбинацию клавиш, чтобы упрятать Друню от цепких ручищ мутантов — она вполне может то вправо, вместо влево, сделать, то ни с того ни с сего подпрыгнет, или вообще забить может на ваши действия. Все-таки интересное представление у этих разработчиков о женской логике ☺.

Вообще, лично я ничего не имею против больших объемов, но надо же было и тщательно обдумать наполнение ☺. Правда, если разработчики ставили целью лишь создание игры на максимально большом количестве дисков, то это им, несомненно, удалось, а если нет...

Юрий Гладкий



Название: Technomood: life on the other side
Издатель: Spuks
Разработчик: Spuks
Жанр: Action/RPG/Strategy
Системные требования: PIII-633 3D- NOW, 16Mb RAM, 128Mb video



Жизнь по ту сторону

2068 год. Гномы захватили планету.

Горстка оставшихся в живых людей бросает вызов поработителям.

Кто же станет победителем в неравной схватке?..

Начало захватывающе, не правда ли? Раньше я никогда не думал, что в Африке делают классные игры. Но оказывается, и там есть свои умельцы. Знакомьтесь — новая игра **«Техномуд: жизнь по ту сторону»** от заирской компании Spuks. Этот проект по праву сможет войти в десятку лучших игр десятилетия — ведь он бросает вызов Doom, Civilization и Diablo одновременно. Игра готовилась более трех лет — и результат превзошел все ожидания. Ведущие мировые игровые издания оценивают «Техномуд» только по максимуму. Отечественный геймер еще не знаком с этим шедевром. Что же скрывается за ширмой таинственности? Читайте наш эксклюзивный материал.

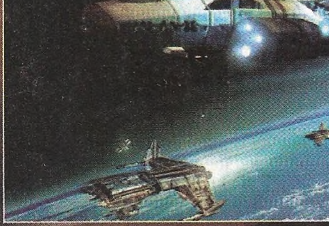
Начнем издалека. В 2054 году гномы поняли, что могут обходиться без людей. Это подвигло их на следующий логический шаг: человечество должно быть уничтожено. И началась великая война гномов против людей.

Как вы, надеюсь, поняли, главный герой игры, Пиксель, включается в эту борьбу в 2068 году, когда силы людей ослабевают. Он — член команды лысых спасателей. Их миссия — убийство Главного Некрасивого Гнома. В машине ассенизаторов Пиксель пробирается в логово врага — Великий Дворец, где и начинается игра. Первые два уровня пройти очень легко — никто не выдерживает вашего запаха, поэтому и не отстреливается. Постепенно неприятный запах рассеивается и вот тут-то и начинается зубодробильный экшн. Пикселю предстоит пройти 15 прекрасно смодулированных 3D уровней.

Идеально идет игра под Жы Форс 3, но овчинка действительно стоит выделки. На пресс-конференции полгода тому назад создатели показали фрагмент из игры. Стоя на балконе дворца, Главный Некрасивый Гном смачно плюется. Камера сопровождает его плевок — и мы видели все вплоть до мельчайших капель, переливавшихся на солнце. Выглядело это великолепно. А уж когда я начал играть в «Техномуд» и увидел этот фрагмент непосредственно в игре, у меня просто захватило дух!!!

Звуковое сопровождение в игре под стать графическому. Не удивительно, ведь тут потрудился известнейший (хоть и в узких кругах), можно даже сказать — культовый, композитор Альфред Трахтенбургер. Да, это именно он написал великолепную рок-оперу «Вальс восемнадцати ежей», которая отгремела на Бродвее.

Но вернемся к игре. Вы скажете, экшн это хорошо, а где остальное? Но «Техномуд» нас не разочарует. Победив Некрасивого, Пиксель попадает во временнУю дыру. Приходит он в себя уже в теле солдата срочной службы. Идет 1995 год... Во второй части игры, изобилующей мини-играми (попытка убежать в самоволку, вернуться из нее с неповрежденными почками, чистка картошки и чужих сапогов и т. д.) преобладает ролевой элемент. Геймеру нужно «прокачать» своего героя для перехода от «духа» к «полу-духу» и далее вплоть до «старика». «Старику» доступна магия пятого уровня. Кроме того, только он способен собрать супер-артефакт «дембельский альбом», который активизирует заклинание Demobilization. После поединка с боссом восьмого уровня — Starshinoy, который потребует от вас использоавния всех ранее полученных навыков, вы переходите на следующий этап. Маленькая подсказка: старшина особенно уязвим при использовании заклинания Aluminievaja Posuda, если на вас надет артефакт Portki.



Третий (финальный) фрагмент был навеян одному из создателей «Техномуда», когда он смотрел, как соседский мальчишка косил его газон. Хотя в принципе, сюжет до безобразия банален. Сумасшедший газонокосильщик борется с семьей кротов, обитающих на территории парка. Причем авторы оставляют игроку выбор: стать кротом или газонокосильщиком. В этой части «Техномуда» особенно развит стратегический аспект. Не так-то просто изловить хитрых кротов и искромсать их нежные тела газонокосилкой. Кстати, в последний момент из игры были убраны особенно жестокие сцены убийства животных, поэтому авторы планируют создать отдельную игру-пазл «Техномуд: кровь кротов» с возрастным ограничением до 21 года. Нас долго волновал вопрос, как в игре была создана такая реалистичная модель движения кротов? Недавно авторы открыли завесу тайны. Оказывается, в игре была использована специальная технология «Dvizhn'jak capture». К телам настоящих животных были присоединены специальные датчики, которые отслеживали движение кротов на протяжении целых суток. Чтобы животные чувствовали себя комфортно, их кормили фруктами. После проведения эксперимента данные приборов были тщательно проанализированы.

Вот и все, друзья. Не буду портить вам впечатления, рассказывая, чем закончится «Техномуд». Ведь я прекрасно понимаю ваше желание пройти всю игру самостоятельно и узнать, победит ли добро на планете.

Пациент палаты №7,
Игорь Предко

Название: Silent Hill 2
Платформа: PlayStation 2
Издатель: Konami
Разработчик: Konami
Жанр: Survival horror





Оценка:	9
Графика:	11
Геймплей:	9
Управление:	8
Звук:	11



И мертвые с косами стоят...

Да, в первый раз они нас здорово напугали — дети-зомби, страшные монстры, от которых хочется поскорее убегать, а не разворачиваться и отстреливаться, постоянное нагнетание атмосферы ожидания чего-то пугающего... Но то был **Silent Hill** Number **1**, второй же почему-то так не «вставляет»,













хотя тоже является продуктом отнюдь не второсортным. Просто он перестал так пугать. Почему? Может, из-за смещения акцента игрового процесса в сторону разгадывания головоломок, а может, потому что все мы взрослеем и становимся менее восприимчивыми к подобным вещам. Ну, хорошо — пофилософствовали, а теперь ближе к телу.

Джеймс Сандерленд получает письмо, в котором, как ни странно, нет никакого подозрительного порошка белого цвета. Зато в нем есть послание от жены. Милая Мери приглашает муженька на уикенд в городок Silent Hill. Джеймс с радостью пакует вещички, и, вкладывая в чемодан очередную пару носков, вдруг вспоминает, что жена-то у него три года, как померла. «Тем более надо ехать», — решает Джеймс.

Приехав на место, он осознает, что серьезно «попал», но поздно — придется выкручиваться. Медленно, но уверенно начинает раскручиваться интересная сюжетная линия. Вся жестокая правда — только в конце. А пока придется встретиться с женушкой (и сказать, что у нее ус, вернее нос, отклеился) — маленькой злой девочкой, непонятно как выживающей в этом городе, и с придурковатым Эдди, который сначала пускает слюну и орет «Я никого не убивал!!!», а потом норовит съесть вашу печень.

Ну и конечно же, нас ждут монстры. Здесь создателей не в чем упрекнуть. Особенно стоит отметить собранных наобум манекенов с перепутанными частями тела и ребят в обтягивающих пиджаках, через которые явственно вываливаются кусочки мяса. «Звучат» монстры тоже совсем не по-детски. Слышишь леденящие душу крики — и рука невольно тянется к винтовке. Потом заходишь в комнату и думаешь: «...и чего этот маленький комок разлагающейся плоти, которого можно завалить одними щелбанами и пинками, так разорался?». Кстати, если говорить об оружии, то ракет «земля-воздух» в игре вы не обнаружите. Первый уровень вообще придется проходить с деревянной палкой, в ней, правда, есть гвоздь. Кроме нее будет стальная трубка, нож, который нужно будет отобрать в поединке с мясником, спрей для обрызгивания врагов «живой водицей» и несколько стволов. Визуально все выглядит супер. Особенно впечатляет густой туман, который «сносит» ветром. Герои и монстры замечательно прорисованы. 2D используется только для удаленных ландшафтов. Световые эффекты при прохождении темных мест с фонариком — тоже на высоте. Камера очень динамична. Она порой ведет себя нестандартно, давая нам вид едва ли не со стороны соперника. Если такие «триллерные» штучки не устраивают, легким нажатием кнопки можно все вернуть в привычное положение «из-за спины героя». Управление, как и в большинстве игр жанра survival horror, стандартное — а ля *Resident Evil*.

Намного больше стало пазлов. Они интересны и не слишком сложны, в основном касаются поиска информации в разных записках и документах, а также сбора специальных предметов. Кстати, долго искать предметы не придется. Как только герой заходит в комнату, его голова автоматически поворачивается в сторону «самого интересного». И наконец, главный принцип игры — никакого «kill'em all». Вовсе не обязательно снести всем башку. Да и не получится, боевой арсенал ограничен. На открытых пространствах можно просто убежать. В остальных случаях тоже есть варианты. Кстати, уровень сложности пазлов и монстров выбирается игроком самостоятельно. То есть, можно, в принципе, поставить самых слабых монстров и чувствовать себя супергероем на протяжении получаса, за который элементарно проходится вся игра. Но если вы не ламер, поставьте нормальный уровень сложности и получайте удовольствие. Как я уже говорил, игра не такая страшная, как ее первая часть, так что смело можете посоветовать ее бабушке или младшему братишке.

Патологоанатом
Игорь Предко

Оценка: 9
Графика: 9
Геймплей: 10
Управление: 10
Звук: 7



Название: X-Men Mutant Academy 2
Платформа: PSOne
Издатель: Activision
Разработчик: Paradox Entertainment
Жанр: Fighting

Про уродов и... уродов

Здравствуйте, уважаемые читатели и читательницы!!!

Сегодня мы поговорим об игре, основанной на популярном сериале комиксов. Если вы листали прошлые номера нашего журнала, то, наверное, знаете мое «теплое отношение» к комиксам как виду искусства. Но ведь игра **X-Men: Mutant Academy 2** претендует на звание «сделанной по мотивам фильма». А вот фильм-то и основан на комиксе (как ни странно ☺) и известен в нашем прокате, как «Люди Х». Прокомментировать этот шедевр кинематографического искусства мы попросили известного киевского журналиста и искусствоведа Андрея Гайдута (А. Г.).

***Игорь Предко (И. П.):** Здравствуйте, Андрей. Что Вы можете сказать о нашумевшем кинофильме «Люди Х»?*

***А. Г.:** Гониво сплошное, а не фильм. Полное ..., настоящая ... и вообще ... — вот что я могу сказать об этом фильме.*

По-моему, исчерпывающий комментарий. Но не расстраивайтесь, можно и из отстойных вещей сделать классную игру, особенно если это файтинг. Ему, в принципе, и сюжета-то особого не надо. Можно просто повыдергивать из книги/фильма побольше героев, оделить их различными боевыми возможностями, добавить интерактивных или не очень локаций — и дело в шляпе. Остались только такие мелочи, как графика и управление ☺.







Начнем с худшего. Звук в игре особо не впечатляет. Его, в основном, передрали из фильмов, мультфильмов и остальной белиберды, посвященной всяким мутантам и генетическим уродцам. Может, это кому и интересно, но не мне. Кстати, для тех, кого заводит тема Х-людей, для фанатов фильма, который был так глубоко «опущен» несколькими строками выше, авторами предусмотрен специальный cheat-mode, называющийся Cerebro. Хотя Cerebro, кроме всего прочего, еще и помогает в открытии новых персонажей и уровней.

Уж если речь пошла о вариантах игры, то, кроме вышеупомянутого, существует еще четыре чисто боевых: *Arcade, Versus, Academy Training* и *Survival*. Первый — классическая файтинговая проходилка; второй — поединок «один на один». Academy Training распадается на самостоятельную тренировку и поединок со спарринг-партнером, не отвечающим на ваши еще не очень умелые тычки. В Survival же главное — проверить, как долго вы протянете в бою с нескончаемым потоком соперников.

Графически *Mutant Academy 2* выжимает из старого доброго PSOne практически все возможное. Трехмерные (правда, не всегда удачно сделанные) бойцы сражаются на фоне двухмерных ландшафтов. Ландшафты довольно интересные, с кучей всякого барахла, с оборванными высоковольтными проводами и реалистичными лужами. По сравнению с первой частью, добавлено шесть героев и шесть новых локаций, среди которых выделяются мрачный собор и Астероид М.

Естественно, что самое главное (боевую систему игры) я приберег на закуску. Каждый герой имеет три вида боевых приемов: начальные, специальные и суперудары. Существует практически неограниченная возможность проведения многоударных серий. Причем повоевать можно как на земле, так и в воздухе. Производятся «полеты» довольно просто. Специальной серией ударов (зачастую с использованием апперкота) заставляете соперника «воспарить в облака», подпрыгиваете за ним и в воздухе исполняете еще одну комбу. Суперударов у каждого героя по три. Для того, чтобы использовать это грозное оружие, нужно подзарядить специальный счетчик. А подзаряжается он при правильном выполнении более простых ударов и комбинаций. Самое неприятное заключается в том, что за каждый суперудар отвечает один определенный счетчик. Хотя следует признать, что поинты со счетчика на счетчик дозволено перебрасывать. При игре в режиме тренировки можно облегчить себе задачу, поставив все счетчики подзарядки суперударов на максимум. Нажав на паузу, выберите *ON* в опции *Full Supers*. Один из суперударов под названием SMI отличается тем, что после его удачного использования можно увеличить повреждение соперника. Для этого нужно следовать за подсказками, которые появляются на экране.

Но, как мы знаем, не атакой единой жив игрок. Защищаясь, вы имеете возможность не только отбить удар, но и нанести урон нападающему. Разработчики, конечно, понимали, что присутствие подобного элемента могло бы внести дисбаланс в игру, поэтому использование такого хитрого блока возможно лишь три раза за весь поединок.

Вот мы и подошли к концу нашего финишного апогея. Игра мне понравилась. Оцените сами это замечательное разнообразие ударов — и вы мне поверите.

Х-Игорь Предко

Название: Jet Set Radio
Платформа: Dreamcast
Издатель: Sega
Разработчик: Smilebit
Жанр: Action

Хулиганство на колесах

Когда-то, уже на нашей с тобой памяти, существовала такая чумовая реклама. Некий перец, подъехав к стенке, где пузатый дядя своего «мерина» (мерс) оставил, стал эту самую стену лихо баллонами мазать. Да так увлекся (наверное, родственником Ван Гогу был), что по ходу дела и черного «зверя» в цвет хаки разукрасил. Картина до колик красивой получилась, но пузатый фишку не просек и укатил в неизвестном направлении с художником в багажнике. Неудобно как-то получилось: старался, старался парень, а его на природу вывезли.

Ну, чего заулыбался, представил себе эту картину с «мерином»? А теперь представь этюд «Четверо лысых и матушка-природа». Что, тоже смешно? Значит, *мы с тобой одной крови*. И наше дело правое! Баллон нам в руки и ролики на ноги!

Jet Set Radio — хулиганство на колесах. Мелкое такое ху-





лиганство, но сколько в нем адреналина! Ну что, начнем по порядку?

После родов: (для непонятливых — *Gameplay*) Итак, вы — участник роллерской банды, каковых в городе аж четыре штуки (GG, Love Shockers и еще две, запомнить наименования которых, к сожалению, не представилось возможности).

Между бандами идет война за кварталы городов, точнее, за их стены. Как коты метят территорию, так и ты будешь метить стены... не, не тогда, когда невтерпеж, а с баллоном в руках ☺. А чтоб жизнь совсем уж малиной показалась, авторы ввели в игрушку редактор, позволяющий самостоятельно создавать образцы настенной живописи. Но самое главное, что есть в Jet Set Radio — это то, что ты сможешь написать свое имя или имя друга с маленькой приставкой из парочки букв, типа «Вася Пупкин — СуперШпилер!». И все это великолепие будет красоваться на улицах городов. Одним словом, на тебя возложена высокая честь заниматься дизайном местных стен. КУЛ!!!

Да, чуть не забыл, карт всего шесть, но ну очень клевых. Четыре Токио и два Нюерка. Сам понимаешь, японцы они и в Африке японцы, так что родные казематы им ближе и роднее.

Но не все в жизни гладко. Как думаешь, кто не любит хулиганов? Правильно, копы. Они-то и будут поначалу главной занозой в главном месте. Сказать по правде, AI не обделено. То они гоняются за вами, то стреляют, то вертолеты вызывают, чтобы те вас ракетами мочили. Прикинь, выезжаешь из-за поворота, а на тебя дуло танка смотрит. Уже весело, правда? Со временем к копам прейдут на помощь киллеры, именующие себя «Золотыми Носорогами». Это что-то вроде местных братков, непонятно чего хотящих от тебя. Но поверь, мочат нехило, мало не покажется.

Что еще очень впечатляюще и красиво смотрится, так это твоя техника езды. Это рассекание по перилам и бордюрам, отталкивание от стен и не только от них.

Графика. Да, пожалуй, такого я еще в своей жизни не видел. Ее можно охарактеризовать двумя словами, нет, даже тремя: «это что-то».

И это не пустые слова, восторг не проходит на протяжении практически всего времени игры. Настолько красиво проработаны мельчайшие детали. Забываешь, что перед тобой игра — это больше смахивает на очень красивый трехмерный мультик, только вот разговоров нет.

Подобное стало возможным благодаря технологии *cell-shading*, позволяющей стилизовать трехмерные объекты под двухмерные — как бы нарисованные от руки — в результате чего создается эффект настоящего интерактивного мультфильма. В общем, есть на что посмотреть.

Музыка — неотъемлемая часть этой игры, она настолько качественна, что просто слов нет. Хочется слушать и после того, как поиграл, и до того, как сел снова играть, но все же, конечно, лучше это делать во время игры. Тогда достигается полный эффект, особенно на домашних кинотеатрах. Эта музыка настолько приелась, что решил скинуть ее себе на комп, да вот никак руки не дойдут. Ну ничего — вся жизнь впереди.

В общем совет один — покупайте и играйте. Даю стопроцентную гарантию, не пожалеете.

Автор Sova











Оценка:	8
Графика:	7
Геймплей:	9
Управление:	9
Звук:	7

Название: Syphon Filter 3
Платформа: PlayStation
Издатель: SCEA
Разработчик: Sony Bend
Жанр: Action

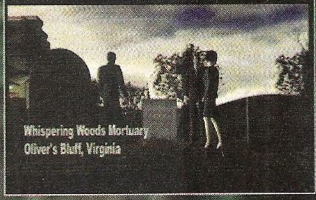
Вперед... в прошлое!

Сейчас модно быть агентом спецслужб и бороться со всяческими террористами. **Syphon Filter 3** как раз на этой волне. Два суперагента, Лиан Ксинг и Гейб Логан, уже знакомые нам по предыдущим частям игры, пытаются очистить свою репутацию перед Сенатом и всем американским народом. Они, люди наивные, полагают, что раз ничего плохого не делали, значит, и отвечать не придется. Но, чтобы помочь им выйти сухими из воды, игроку придется здорово помотаться по прошлому, начиная с 1984 года, и «подчистить концы». Делать это придется по очереди четырьмя разными персонажами, в основном — двумя вышеупомянутыми агентами. Еще используется один мужской и один женский персонаж. Сохраняется сюжетная взаимосвязь с двумя предыдущими частями, фанаты сериала откроют для себя коечто новое из взаимоотношений героев (все-таки придется в прошлом побывать). Вот, вроде, вкратце и вся история. Хотя, честно говоря, сюжет в этой игре для большинства как-то побоку. Все равно геймплей сводится к тому, что попадаешь на уровень, по возможности всех убиваешь и переходишь на следующий. Вот и вся любовь. Даже авторы игры в интервью открыто говорили: наш клиент — action-oriented геймер. Поэтому динамики в Syphon Filter 3 много, а головоломки если и попадаются, то вызывают чаще всего снисходительную улыбку. Интеллектуальность сводится к вариативности путей преодоления некоторых препятствий. Для полного прохождения игры в синглварианте даже очень «вдумчивый» геймер вряд ли потратит больше тридцати часов. За это время необходимо пройти восемнадцать уровней, разбросанных по разным городам и весям. Возможность использовать различные локации вытекает из путешествующего по времени и пространству сюжета. Поэтому уровни более или менее отличаются друг от друга. Слава богу, Syphon Filter 3 не ограничивается одиночной игрой. Можно посоревноваться друг с другом на десяти различных картах, основанных на картах уровней. Еще есть мини-игры, где нужно на отдельной карте убить всех соперников, сопроводить специалиста по взрывчатке к заложенной бомбе и оградить его от назойливых террористов или же своровать какой-нибудь важный item.









Графически Syphon Filter 3 ничего особенного не представляет. Средненькие по нынешним временам способности PSOne используются вполне нормально, но это не выглядит слишком уж красиво.

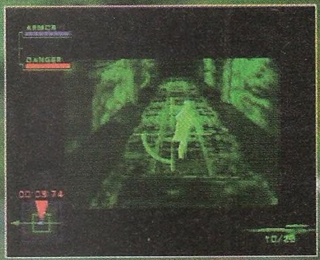
Вот где создатели оторвались, так это в оружии. Особенно мне по вкусу пришелся ствол под кодовым названием AU300. Владея им, можно «вычислять» местонахождение врагов, даже если они находятся за укрытием, и поражать их. Кроме того, в распоряжении игрока находятся мины, автоматы, винтовка с прицелом ночного видения и другие необходимые атрибуты суперагента.

Есть один вопрос, который мучает многих. Почему игра пошла на первой PlayStation, а не на второй? Ведь Syphon Filter довольно популярен и выглядел бы на PS2 красивше с точки зрения графического исполнения. Авторы отвечают так: во-первых, Syphon Filter задумывался как трилогия, поэтому третья часть на PSOne является логическим завершением. А во-вторых, для того чтобы сделать игру на PS2 понадобилось бы намного больше времени. Как бы там ни было, украинский геймер, по большей части владеющий более ранней приставкой от Сони, остался в выигрыше. Syphon Filter 3 — экшн довольно приличный, хотя и не излишне «заумный». Тем более что экшн мы любим далеко не за головоломки.

Игорь Предко









Название: Venom (Codename: Outbreak)
Разработчик: GSC Game World
Издатель: Руссобит-М
Жанр: Tactical 3D Action
Системные требования: Pentium-II 233+, 32 Mb RAM
Graphic Card supporting Direct 3D

Оценка:	11
Графика:	11
Геймплей:	11
Управление:	11
Звук:	12

СОВЕРШЕННЫЙ АНТИПАРАЗИТ

Прицел тоже является чьей-то точкой зрения...

Жизнь после кометы

Сложновато жить стало. Конечно, и раньше было нелегко, но теперь почти все время в бою. А ведь все из-за этой треклятой кометы. Нет чтобы пролететь мимо, так нате — стукнулась прямо об Землю метеоритным дождем. Самое интересное, что эта шарага не просто так стукнулась, а насбрасывала на родную нашу планету тьму паразитов, обладающих умом коллективным. Мало того, множество землян получили по презенту на затылок — паразита, освоившего искусство управления человеческим мозгом. Жуть. Поэтому нам и приходится постоянно действовать, так сказать, во благо человечества.

Сам-то я из международной организации C-Force, если кто не понял. Раньше мы только террористов давили да всяческие точки горячие охлаждали, а теперь вот плавно переквалифицировались в специалистов по зачистке «злокачественных затылочных опухолей». Работа, конечно, грязная, но нужная, а то ж ведь они так за пару-тройку лет —году эдак к 2040-му всю Землю захватят. Нет уж, фигушки.

Сегодня отправляемся с напарником-англичанином куда-то в Америку. Говорят, придется какую-то базу под нолевочку зачистить. Думаю, нам там не гамбургеры надо будет хавать на рекорд, а, вероятнее всего, придется столкнуться с их Коммандос. Они, в принципе, парни тихие, спокойные, когда спят носом к стенке в пижамах с изображением американского флага. А вот когда просыпаются, сразу же воз-

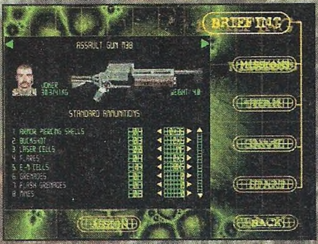


никают проблемы с их скорострельными M-16 — ведь у них в затылках маленькие уродцы «корни» свои уже пустили.

Пару месяцев назад с немцем на Курилы мотались. Думали пройтись ягод пособирать, так нет — командование заставило здесь же в округе гнездилище жуков выжечь. Они, если постоянно мясо жрут, вырастают до размеров годовалого бегемота. И хоть валить их оказывается не так уж сложно, но комок к горлу частенько подходит, когда внутренности паразитские выворачивает. Но это еще мелочь была по сравнению с русскими отрядами элитных войск: морды наглые, бронежилеты по последней моде, тельняшки из-под формы выглядывают — да еще и со своими неизменными «калашами» очень даже умело обращаются. Пришлось, конечно, устроить им «мясокомбинат». А что, все равно же они теперь мыслят не совсем самостоятельно...

Вообще ребята в нашей команде самые разные: американцы, англичане, арабы и так далее, ну и, конечно же, я — украинец как единственный представитель славянских народов. Все наши парни обладают рядом различных важных характеристик и специализиру-





















ются на определенных заданиях. Это и играет решающую роль при их отборе начальством на очередную «горячку». Был случай, когда мне на дело подсунули напарника-рукопашника, а местность-то была не городская, где можно завалить любого из-за угла даже ножичком, а самая что ни на есть степная. Здесь надо было работать снайперкой, но когда я ее ему выдал, то чуть не помер от смеха и от злости одновременно — винтарь в его руках так кидало, что казалось, будто он месяц с запоя не вылезал.

Кстати, об оружии. Нас начальство балует. Нам, к сожалению, пироги с курагой генералы собственноручно не пекут, зато выдают самые навороченные пушки для борьбы с «эпидемией». Хорошо, что придумали такую вещь, как M38 — вот уж, действительно, футуристический универсал. Здесь, как в шампуне из рекламы,— все в одном: автомат, дробовик, электромагнитная снайперка, лазерная пушка. Главное — совсем не тяжелая, ведь груз сказывается на скорости. Кроме того, существуют и более навороченные модели: M38-R, M40, M42, которые уже и ракетницу используют, и миномет, и гранатомет. В конце концов, можно взять и M36 — вещь хоть и маленькая, легкая, зато полезная в мелких стычках.

Главное в бою — патроны рационально расходовать, ведь, когда они заканчиваются, себя как-то неуютно начинаешь чувствовать, а идти с ножиком на вооруженных до зубов быков — деяние не самое умное. Я бы, конечно, самого оружия да патронов набирал, но куда ж ты денешься без прибора ночного виденья, радиомаяка, бронекостюма с экзоскелетоном на 3-5G и набора из антидота, обезболивающего и стимулятора. И после всего этого кто-то может не назвать меня крутым универсальным солдатом?

Пару слов и о командовании, только не подумайте, что я подмазываюсь для повышения. Хорошо, что время от времени они все-таки появляются на связи, хоть потом и начинают бузить со своими советами. Им там на хате уютно, тепло, не то что мне с напарником в этом грязном болоте. А вообще молодцы — помогают в ориентации на местности, направляют на цель, анекдоты травят, про любовные приключения рассказывают ☺...

Тактика — великое дело. Сколько раз мы уносили целыми свои булки только потому, что заранее продумывали возможные последствия. Бывало, засядешь где-то в зарослях дикой конопли перед прогуливающимся патрулем, натянешь маскировочную сетку, врубишь теслогенератор — и хоть чаи гоняй, никто не выпасет. Жаль только батарейки у этой милой штучки имеют свойство садиться. Или можно перед каким-нибудь фортом залечь и с помощью оптики и звукоусилителя снять охранника, засевшего где-нибудь на нычке и взболтнувшего лишнего во сне. Но везде главное — не засветиться, а то сначала подбежит вся пехота с округи, за ними на звуки выстрелов сбежится вся солдатская тусня, начнет охоту снайпер, и в завершение шоу подвалит танк. Вот тут-то и начинается настоящее веселье.

Итог жизни после кометы

Мы можем гордиться! По-настоящему радоваться за то, что наши отечественные разработчики создали удивительно умный и зрелищный Tactical 3D Action. Все: графика, интерактивность, музыка, дизайн и атмосфера в игре в целом — достойно не только самого пристального внимания, но и вполне заслуженной похвалы. Мы еще раньше удостоверились, что у нас могут делать классные игры и хотелось бы, чтобы это стало хорошей традицией. А пока можно сказать одно — ТАК ДЕРЖАТЬ!

Юрий Гладкий









Мечта робота Вертера

Твой верный пес хранит покой — он обесточен.
Российская попса

У меня есть песик Бима. Он непонятной породы, маленький, толстый и очень любвеобильный. А у маленького Набухико из Осаки есть собачка **Aibo** — такая собачка есть и у Джона из Чикаго, и у Амели из Марселя, и у многих других детей, чьи родители способны заплатить за домашнего питомца около 1000 Убитых Енотов, а то и больше. А почему собака стоит так дорого, может, это порода специальная или очень редкая? Да нет, самая обыкновенная собака, оборудованная 64-разрядным процессором, 32 Мб памяти, слотом расширения Memory Stick, стереомикрофоном, динамиком, системой распознавания голоса и цифровой камерой. Оглянитесь вокруг, по улицам ваших городов носятся тысячи собак с еще более уникальными функциями, но это ведь не значит, что за них нужно платить такие деньги.

Посмотрим, чем еще может похвалиться наше чудо техники. Aibo имеет систему распознавания голоса (способен запомнить значение до 75 слов) и откликается на свое имя. Главное условие — не шепелявить. И тогда на позывные «Бобик, ко мне» ваш электронный друг ответит повиливанием хвоста и прискачет на хорошо смазанных шарнирах. Насчет хвоста я не пошутил. У Aibo — 15 моторов во всем теле. Эмоции же он выражает не только повиливанием нужными конечностями, но и с помощью лампы, ввинченой в голову бедной зверушки. Каждому цвету этой лампы соответствует определенное настроение: удивление, удовольствие, неудовольствие, страх и даже злоба. Но не бойтесь — не укусит. Не укусит, потому что нечем. Вместо зубов у Aibo портативная камера. При определенной ее настройке может наблюдаться интересный эффект. Представьте себе, что в ваш дом прокрался вор. Как вы думаете, что сделает в этой ситуации Aibo? Он не откусит ему руку по локоть и даже не залает. Нет, он его сфотографирует, воспользовавшись своей продвинутой фишкой motion capture. Скажите честно, вам такое надо?







С Aibo можно играть в «угадай мелодию». Если вы промычите какую-то незамысловатую мелодию, то он сможет провыть ее в ответ. Еще один способ извлечь из робота музыку — поводить руками вокруг его носа. В зависимости от амплитуды движений могут получиться всевозможные мелодии — начиная от Рахманинова и заканчивая Роби Вильямсом. А если не захотите ограничиваться взмахами рук, то можно собачку и погладить. На такой случай в нее вмонтированы сенсоры. Дружелюбный скулеж в ответ вам гарантирован.

Для маленьких японцев предусмотрена специальная опция. Они могут смотреть мультфильмы вместе с Aibo, причем его реакция на происходящее на экране будет довольно адекватной. Но этот сервис доступен пока только в Японии.

Attention! Специально для заядлых ролевиков! Владельцы Aibo могут формировать личность своих питомцев в процессе общения. Те же, кто не хочет особо морочить себе голову, могут с помощью специальной программы превратить Aibo в полностью взрослое по повадкам животное.

Вывод: Aibo — дорогое чудо техники, но наши Бимы, Джесси и Бобики намного лучше (у них, по крайней мере, нет лампочек в голове). Хотя то ли еще будет. Гарри Каспаров в начале 80-х годов прошлого века тоже, наверное, высказывался пренебрежительно о шахматных компьютерных программах.

Кстати, Aibo — очень успешный коммерческий проект. 31 мая 1999 года, когда Aibo первого поколения появился в продаже в одном из японских интернет-магазинов, было продано 3000 роботов за 20 минут. Этот факт даже попал в Книгу рекордов Гиннеса. Сейчас выходят две новые модели: Latte и Macaron. Они менее похожи на роботов, нежели предыдущие варианты и являются своеобразной смесью собаки и медвежонка. За 1400 долларов можно заказать игрушку в России.

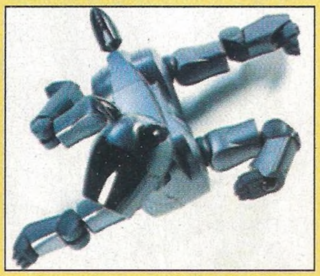
А конкуренты тоже не дремлют. Компания Omron создала роботов-котов, которые по манере поведения мало отличаются от реальных животных. Они обладают собственным характером и реагируют на свое имя.

P. S. При написании статьи не пострадало ни одно животное.

Игорь Предко







Железный БУМ

Датчане учатся телепортации

Датские ученные сделали первый шаг к настоящей телепортации. Во время очередного эксперимента им удалось перенести частицы газа из одной точки комнаты в другую, используя для передачи данных специальный лазер. Технология далека от научно-фантастических перемещений человека с континента на континент, но открытие позволит выработать новый стандарт передачи данных, который придет на смену мобильной связи и высокоскоростным кабельным каналам. Эксперимент будет продолжен на новом оборудовании в начале будущего года.

Волшебные бинокли

Мечта Гарри Поттера о волшебных биноклях осуществилась. Американским ученым удалось создать бинокли, которые способны записывать и затем прокручивать полученное изображение в замедленном режиме или режиме реального времени. Решение предназначено для орнитологов, следящих за передвижением птиц, но в ближайшем будущем будет доступно и обычным покупателям. О цене новой «игрушки» ничего не сообщается.

Новое имя и возможности для Panasonic GameCube

Компания Matsushita решила переименовать свой гибрид из DVD-проигрывателя и игровой приставки GameCube. Теперь кубическая штуковина именуются исключительно, как «Q». Сдобренная слоганом «Play or View» приставка будет работать как с играми для GameCube, так и обычными DVD-дисками. Цена технологического чуда не превысит 35 000 иен ($291). Премьера «Q» на территории Японии назначена на середину декабря этого года.

В продолжение темы

Компания Omron создала пушистых роботов-котов, которые по повадкам и манере поведения практически не отличаются от реального животно-



го. Робот откликается на свое имя и обладает уникальным характером, изменяемым в зависимости от реакции хозяина. Цена новой игрушки составляет $1750 исключительно на территории Японии, где роботы-коты появятся в начале следующего месяца. Omron надеется продать около 5 тысяч механических существ. Интересно, что конкуренты из Sony в период с 1999 по середину 2001 года смогли впихнуть пресыщенным японцами европейцам более ста тысяч своих механических собак Альбо.

Одежда от NVIDIA

NVIDIA решила выйти за рамки графических технологий, предложив материнские платы, Pocket PC, звуковые акселераторы, а также майки и



трусы с собственными логотипами. Открытие собственного магазина по продаже одежды стало для NVIDIA новым шагом к строительству великой технической империи.

AI

В докладе «50 Years of Business Computing» известный маркетолог и аналитик, Чандра Амаравади, предрекает полную компьютеризацию современного общества. По словам Чандры, на смену менеджерам среднего звена придут роботы, а интернет переименуют в Play Grid. Новая сеть объединит в единую инфраструктуру больницы, школы, университеты и правительственные учреждения. Сотрудники крупных компаний покинут душные офисы, чтобы сконцентрировать все усилия на работе дома, временами устраивая закрытые видеоконференции.

IBM играет на нервах

Компания IBM готовится к разработке нового типа компьютера, смоделированного по аналогии с человеческой нервной системой. Подразделение компании, занимающееся анатомичными технологиями, разослало более 750 000 копий своего обращения к основным игрокам на международном технологическом рынке с просьбой поддержать их решение. Вице-президент исследовательского отделения, Пол Хорн, считает, что с каждым годом компьютерные системы становятся все сложнее, а количество возможных проблем и ошибок увеличивается в геометрической прогрессии. Он полагает, что единственным выходом из сложившейся ситуации может стать создание системы, которая, подобно центральной нервной системе человека, сможет самостоятельно находить проблемные участки и устранять проблемы. Ряд крупных производителей компьютерных компонентов и военные ведомства уже заинтересовались необычной идеей IBM. Первый человекоподобный компьютер вряд ли стоит ждать раньше наступления весны 2003 года.





Я не люблю сражаться,
я люблю побеждать.
Б. Шоу

Samsung Cyber Cup 2001

Как это ни странно, но день 28 октября начался с утра. Причем — с самого раннего, так как, придя в Украинский Дом на 9:45, я обнаружил, что время перевели на час назад. С очень «веселым» выражением лица, полностью отвечающим и моему внутреннему состоянию, осознал, что в запасе еще оставалось немало тайма. По этой причине пришлось впасть в прочтение материалов, посвященных чемпионату...

Незадолго до открытия чемпа подвалил автобус. Я бы, конечно, не обратил внимания на сие технологическое чудо, но... Как только открылась дверь, из автобуса повалила разъяренная толпа потенциальных «мясников» — как мне позже стало известно, это и были представители играющей Украины. То есть не совсем всей, а восьми городов:

- Одессы
- Харькова
- Днепропетровска
- Симферополя
- Киева
- Донецка
- Запорожья
- Львова

А вообще это были далеко не все, кто хотел принять участие в турнире, потому что на официальном сайте WCG зарегистрировалось около 2330 человек и еще четыре белых медведя(!), которых спецслужбы обучили рубиться в CS. Но запомните, о последнем — ни-ко-му, так как за разглашение такой тайны мне обещали три дня общения с человеком, поехавшего крышей на девятой скорости тетриса.

Ну, а теперь давайте попробуем проникнуть в самый эпицентр грандиозного события и разобраться — что же там, в конце концов, происходило.

28.07.2001 День первый (Познавательный)

Началось это действо, как и полагается в таких случаях, с пресс-конференции. Как вам, наверное, уже известно, 5-го декабря 2001 года в Сеуле начнется День пива, пардон, замечтался,— финальный турнир *World Cyber Games*. Приглашение на него получат игроки-чемпионы из 25 стран мира. Копилка этих соревнований будет представлять собою 300 тыщ доларесов. Жаль, конечно, что эти $300 000 потом еще и разделят на 5 игровых дисциплин. Получается всего-то по $60 000 на брата — да разве это деньги за такие объемы проделанной работы ☺. Но это так, отступление, ведь у нас пока Samsung Cyber Cup 2001. После конференции представителей прессы, среди которых чудом оказался и я, отвели в место, о котором ходили легенды и которое на протяжении всего турнира вызывало трепет у играющих — это было место боя, поле брани и просто игровой зал. Именно здесь и проходили схватки не на жизнь, а на компьютерах. При этом, как потом утверждали геймеры, системные показатели были на высоком уровне, как у компов, так и у сисадминов.

После пресс-конференции начались сражения в Counter Strike, во время которых можно было наблюдать кислые лица квейкеров, которым достались лишь тренировочные компы...

29.07.2001 День второй (Мясной)

Вот это было мясо! Начиная с 9:30 и до 21:30 длилось рубилово. Сначала парни резались в CS, а потом за дело взялись любители Quake 3. Да уж, посмотреть было на что. А еще — послушать разговоры геймеров, которые наблюдали за боями на двух огромных телевизорах, а также еще на парочке ящиков поменьше. Из их геймсленга обычный нормальный человек разобрал бы разве что союзы типа «и». Мне тоже иной раз приходилось напрягать воображение, чтобы быть в материале, а то слишком уж там все звучало узкопрофессионально. Кроме того, мне удалось пообщаться с человеком, который впоследствии оказался чемпионом в Q3. Меня он заинтересовал не потому, что раздавал всем ванильные пышки (что тоже было бы неплохо), а просто потому, что занимает 18-е место в европейском рейтинге. Но, как он мне поведал, ему пришлось побывать и на чемпионате по Квейку в Амстердаме, заняв там 12-е место. Так что наши парни тоже могут достойно сражаться, особенно против самых сильных парней по Q3 — французов.

30.07.2001 День третий (Судный)

Вот она, развязочка. Финальные бои за 1-е и 2-е места...

Но все по порядку. Под звук фанфар начинаем произносить эти слова:

Counter Strike

1-е место:

команда *eXtremly Bad* (Киев):

- ArhAngel — Валентин Шкляр;
- BoBo — Алексей Кучменко;
- DpakoH — Олег Баран;
- MuMMy — Сергей Воронков;
- ZeroGravity — Александр Кохановский.

На втором месте оказалась команда из Днепропетровска — *CW-team*. На третьей ступени пьедестала почета находится команда *MaverickK-team* (Одесса).



Quake 3

1-е место: James.Mask (Одесса) — Евгений Синчуков;
2-е место: Arbiter (Харьков) — Александр Демченко;
3-е место: Chip.deeP (Одесса) — Роман Варенько.

Именно так распределились лавры, и самое интересное, что чаще всего в победителях светится город Одесса. То ли это вызвано морским климатом, то ли они просто много тренируются — не знаю, это покажут следующие чемпионаты, ведь первый прошел, по всеобщему мнению, просто «на ура!». Кроме похвал и поздравления Главы НОКа, ребята получили ценные призы и самое главное — путевку в Сеул на мировой Чемпионат.

И вот что хотелось бы сказать в заключение — в Украине действительно есть киберспорт, который просто обязан развиваться до мирового уровня, а такие чемпионаты, как Samsung Cyber Cup,— это прекрасный трамплин для прыжка в мировое киберпространство. И хоть мы не принадлежим к числу стран, где есть даже ТВ-каналы, посвященные играм, но чемпионат такого уровня — это очень хорошее начало для Украины.

P. S. Нашим же победителям хочется пожелать побед в Сеуле — столь же ярких и красочных, как лазерное шоу на церемонии награждения победителей в Украинском Доме. Дерзайте парни, *мы с вами одной крови!*

Юрий Гладкий



Встреча в реале

Голова отчаянно болит, и мысли в нее приходят со страшным скрипом. Найти бы человека, который придумал вечеринки до утра, и… пожать ему руку в знак благодарности. Погода с утра солнечная и день обещает быть хорошим. Однако чувство нереальности происходившего вчера ночью заставляет задуматься о жизни в целом и таких ее проявлениях, как работа, в частности.

Скрипя зубами и допивая остатки кефира, я включил опостылевший за последние двадцать четыре часа компьютер и приготовился писать статью. Через сорок минут мучительного мозгового штурма на экране появилось первое предложение. Наверное, такие же муки испытывал Нестор Летописец, описывая события, невольным свидетелем которых ему пришлось стать.

Но вот, кажется, я начал вспоминать последовательность событий и могу переходить непосредственно к самому действу. Действо это имело название короткое и запоминающееся — «Встреча в реале» и проходило в заведении известном как «Cinema club». Организатором выступал чат *www.bizarre.kiev.ua*, так что все его постоянные посетители получили прекрасную возможность пообщаться вживую. Что они, собственно говоря, и делали. Но не думайте, что дело ограничилось только обильными возлияниями и танцами до рассвета. На протяжении всего вечера, плавно переходящего в ночь, отдыхающие участвовали во всевозможных конкурсах и получали за это призы.

Интересно было наблюдать за состязанием в хакерском мастерстве. Участникам было предложено пройти испытание, состоящее из четырех уровней сложности. Сначала все было довольно легко. Например, заставить машину выдать нужный пароль. Однако каждое следующее задание было на порядок сложнее предыдущего, и в конце отчаянным парням пришлось взламывать действительно очень сложную программу, разогревая себя пивом. Все голливудские киноленты про хакеров отдыхают. Море эмоций.

Но для нас главным событием на вечеринке, безусловно, являлся чемпионат по компьютерным играм. А точнее — по бессмертным Quake III и Counter Strike. Тем более что ответственными за его организацию и проведение были мы — редакция журнала «Шпиль!». В чемпионате принимали участие многие известные игроки.

Вот далеко не полный их список: Smile, Murik, Одинокий, Kolobok, Ded Michtun, Janus, Doberman, Orki_Sniper и другие.

Игры транслировались на огромном экране и все танцующие могли любоваться происходящим, не отвлекаясь от своего основного занятия.

Соревнования проходили по олимпийской системе. То есть проигравший вылетал, а победитель выходил в следующий круг.

Первыми один на один сражались квакеры.

В финал вышли самые стойкие — *Terminator* и *Doberman*. Победителем в этом бескомпромисном поединке вышел *Terminator*, за что и был награжден подарками от нашего журнала — полугодовой подпиской на «Шпиль!» и подарочным набором с великолепной игрой *Venom: Codename Outbreake*, любезно предоставленой компанией GSC Game World. А на закуску вечера был преподнесен турнир по Counter-Strike. Здесь уже играли два на два до семи побед.

Рубилово было страшное, и атмосфера накалилась до предела. Дошло даже до того, что пришлось выключить большой экран, так как некоторые игроки жаловались, что соперники, глядя на него, узнают их местоположение. В финале сразились *Ded Michtun* & *Monya* против *Smoke* & *ZeroGravity*. На это стоило посмотреть. Вот как играют настоящие професcионалы! Выиграли последние, что впрочем и не удивительно. Ведь именно *ZeroGravity* едет в составе украинской команды по Counter-Strike на чемпионат мира по компьютерным играм в столицу Южной Кореи — Сеул. Победители получили годовую подписку на «Шпиль!» и подарочные наборы с *Venom: Codename Outbreake* и *Казаки: Европейские войны* (еще раз спасибо ребятам из GSC Game World).

После этого мы уехали, потому что было уже около четырех утра и все страшно устали. В конце хочу добавить: «Встреча в реале» показала перспективность такого рода мероприятий. Ждем продолжения!

Гайдут Андрей

***P. S.** спасибо ZeroGravity за помощь в проведении чемпионата по Counter Strike. Удачи в Сеуле!*

SOSтавить программку,
SYSтематизировать данные
КАждый может

От ламера до программера...

Часть 3. А напоследок я скажу...

Лень, как известно, двигатель прогресса, если конечно она не превозмогает здравый смысл и не становится самоцелью. Иной раз приятно себя почувствовать Обломовым — полежать, поплевать мечтательно в потолок и подождать, когда оттуда упадет манна небесная, а не... кусок облупившейся штукатурки или чего похуже... Ведь, положа руку на сердце (а лучше на клавиатуру — пользы больше!), ногу на ногу, голову в холод, а зубы на полку... чаще всего падает такое...

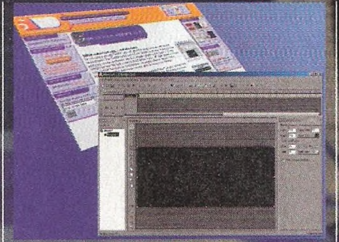
И тем не менее (но и не более!), нередеющей массе «обломистов» посвящается!

Эй, вы — все, кто считает себя достаточно ленивым, но в ком еще не угас до конца интерес к затронутой нами в предыдущих статьях теме — этот опус для вас!

А тема у нас была неблагодарная — с помощью стремительных кавалерийских наскоков овладеть некоторыми приемами создания мультимедийных продуктов, в число которых попадают и горячо любимые всеми нами игры.

Мы даже заглянули одним глазом в таинственные закрома такого монстра в интересующем (я надеюсь!) нас вопросе, как *Macromedia Flash 5*. Ясно, что если бы мы глянули туда обоими глазами, то увидели бы гораздо больше, но это на первых порах могло бы нас, скорее, не осчастливить, а испугать! Поэтому мы намеренно приоткрывали только один глаз. А сейчас мы и его... полуприкроем и... расслабимся.

Дело в том, что для того чтобы облегчить жизнь истинным «обломистам», истинные программисты насоздавали кучу мелких удовольствий. Ну, не то чтобы кучу, и далеко не всегда мелких, и, чего греха таить, чаще всего еще неизвестно для кого именно, но все же насоздавали!

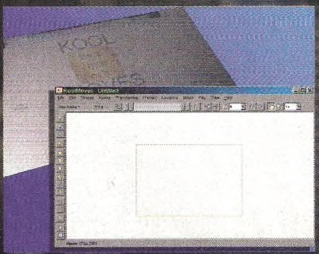


Вот эти-то удовольствия кое-что из того, что во Macromedia Flash 5 надо делать ручками, делают... сами, то есть автоматически!

Первый такой заботящийся о нашей лени продукт — это **SWISH** фирмы DJJ Hodings Pty Ltd из солнечной Австралии (*http://www.swishzone.com*).

Чем же хорош сей продукт? Да тем, что, работая с теми же объектами, что и Flash 5, то есть с картинками, текстом, музыкой и создавая такие же интерактивные мультики, **SWISH** имеет за пазухой отнюдь не камень, а массу заготовленных эффектов подачи преобразования и исчезновения с экрана наших объектов. А в версии 2 он не только расширил библиотеку эффектов, но стал работать еще и со спрайтами (аналог клипа в Flash 5 — фильмик, живущий по своему внутреннему времени). К тому же набор команд из языка описания сценариев у него сведен к минимуму. Так что все, кто пытался заглядывать во Flash 5, здесь не встретят ничего, кроме удовольствия и морального удовлетворения. Все эффекты имеют кучу параметров, играя которыми мы можем получить таакииие результаты... И все это тут же можно просмотреть, изменить, а если понравиться — сохранить и использовать.

Второй продукт, который заслуживает внимания истинного «обломиста» это **KoolMoves** фирмы Lucy Monkey Designs (*http://www.koolmoves.com*). Эти неугомонные обезьянки, балующиеся дизайном, постоянно модифицируют свое детище, раз в неделю выпуская новую версию. Но, тем не менее,

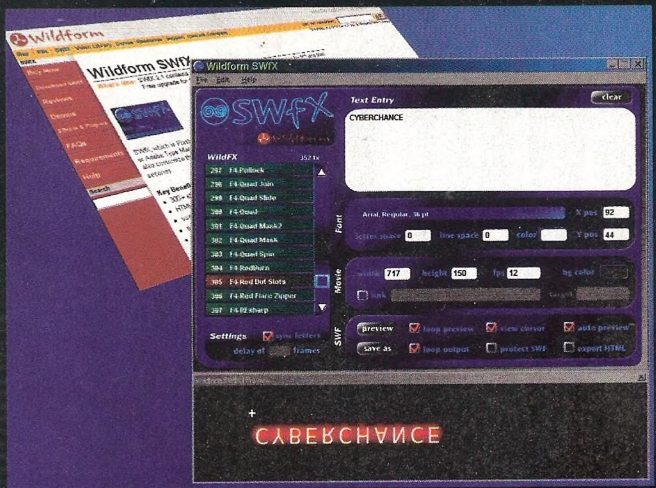


помимо великолепного набора заготовок эффектов для текста, этот редактор очень удобен для работы с векторной графикой. Буквально двумя щелчками тут можно получить то, на что во Flash 5 у нас ушло бы пару часов.

Это вовсе не говорит о том, что Flash 5 плох, просто часть операций в рассматриваемых нами примерах более автоматизирована.

Третий продукт — **Swift 3D** от компании Electric Rain (*http://www.erain.com*). Его стоило упомянуть хотя бы за то, что этот монстр работает с 3D. То есть создает-то он плоские векторные SWF-фильмы, но работает с моделями, созданными в 3D-studio Max. Да и сам имеет кое-какой набор





инструментов для создания трехмерных моделей и манипуляции объектами в пространстве, а не на плоскости.

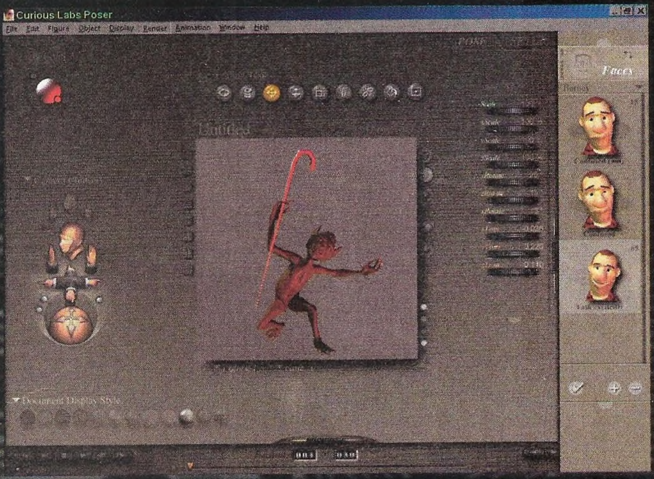
Следующие два бойца: **Wildform SWfX** (*http://www.wildform.com*) и **FlaX** (*http://www.flaxfx.com*). Оба они (а особенно первый) — копилки эффектов для текста. **SWfX** просто поражает воображение, количество эффектов у него, пожалуй, уже перевалило за 300.

На закуску — штучка, не похожая на остальных,— **Curious Labs' Poser Pro Pack** (*http://www.curiouslabs.com*). Вообще-то он предназначен для другого, а именно — для быстрой анимации людей и зверюшек. Но в версии Pro Pack, появилась возможность сохранять анимацию и отрендеренных персонажей в виде наших любимых SWF-фильмов. Работа с **Poser** очень проста и удобна. Даже не зная тонкостей моделирования, можно все теми же двумя щелчками получить вполне пристойную анимацию любого из заранее заготовленных героев. Конечно, можно и еще очень многое, но тут уж двумя щелчками не обойдешься.

Из числа тех, кто также заслуживает внимания, можно вспомнить еще одних мастеров из страны, где так много диких... кенгуру. **3D Flash Animator 3.1** (*http://www.insanetools.com*) — штука на самом деле тяжеловестная и загадочная, но, тем не менее, в ней есть все: и часть заранее заготовленных эффектов, и некоторая работа с 3D, и в принципе уже знакомые нам объекты: кнопки, клипы, графика. И самое главное — на сайте разработчиков можно посмотреть на примеры игр, сделанных с помощью этого чудо-юдо-инструмента. Это, конечно, не Квака, но лиха беда начало.

Есть еще два продукта, которых нельзя не назвать из уважения к фирмам их выпустивших. Это **Adobe LiveMotion** и **Corel R.A.V.E.**, но, к сожалению, кроме того, что Adobe и Corel — всеми уважаемые и почитаемые фирмы, больше ничего хорошего сказать по этому поводу нельзя (Corel R.A.V.E. — тяжеловесная копия Flash, а что такое LiveMotion не знает, наверное, даже сама фирма-производитель).

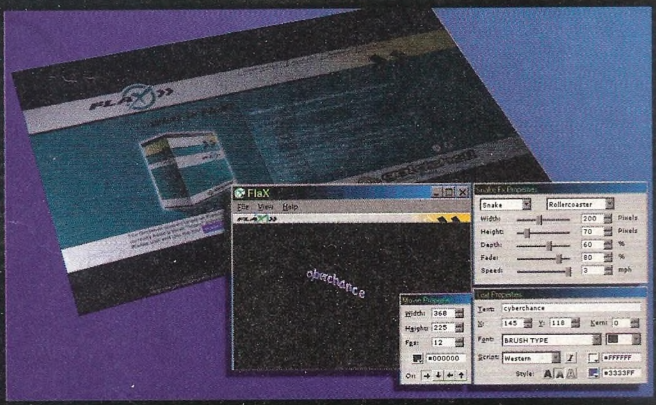
Итак, насоздавав огромное количество самостоятельных SWF-фильмов, что же мы будем теперь делать? А вот теперь-то нам и пригодится

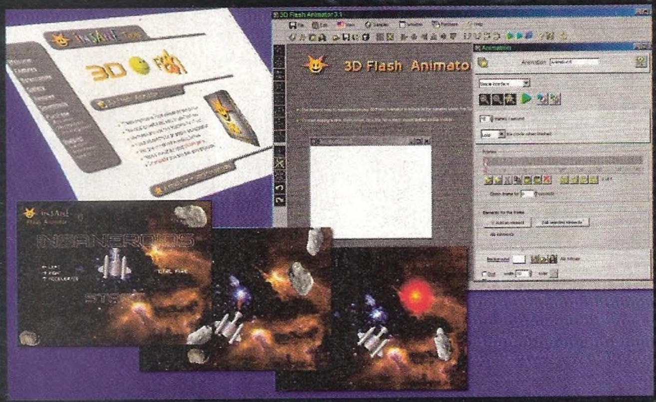


Flash5. Он послужит нам сборщиком общего проекта. Ведь SWF-фильмы можно и просто импортировать во Flash, и (воспользовавшись парой команд *Load Movie/Unload Movie*) в любое время включить или выключить внешний мультик.

А значит! Если вы познакомитесь со всеми этими штучками, бойцами, монстрами и прочими чудо-юдо-продуктами, то, даже не зная глубинных тонкостей флеш-программирования, научитесь создавать такие... «обломайки», что любой профессиональный флешер просто умрет от зависти.

Сергей Иванов,
системный аналитик
ООО «Десктоп Системз»







Как это было, или Ядовитые метаморфозы GSC

История создания Venom'а охватывает, ни много ни мало, 3 года. За это время команда разрослась от двух программистов до целой группы создателей, объединенных единой целью — сделать достойный 3D шутер, чтобы с гордостью представлять его на отечественной и мировой арене игрового софта. И хотя начиналось все довольно скромно, но зато сразу «со вкусом».

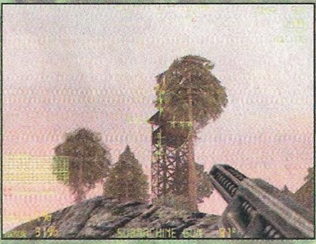
Сергей Забарянский, продюсер и главный программист: «Да, все начиналось с доброй воли двух программистов. После знакомства с Романом Лутом мы загорелись идеей создания трехмерного шутера от первого лица. К тому времени у меня был готовый прототип софтверного движка, а демка Романа заняла первое место на demo-party «Enlight 97». Для осуществления этой идеи мы начали разрабатывать универсальный движок, способный хорошо работать как с открытыми, так и с закрытыми пространствами. На определенном этапе, однако, нам стало ясно, что хотя пройдена значительная часть пути, создать классную игру самостоятельно нам не по плечу, поскольку для этого необходим классный художник и звукорежиссер. В 1999 году мы продали лицензию на использование Vital Engine ZL в рамках игрового проекта Venom компании GSC Games World и начали разрабатывать игру в ее стенах. Так судьба свела нас с замечательным *художником Андреем Прохоровым и звукорежиссером Ильей Иващенко*».

Дальше работа над проектом пошла еще более активно, и вскоре к команде присоединились *дизайнер Сергей Кармальский* и *тестер Сергей Белов*.

Когда вместе собирается подобное количество не без творческой мысли людей, такой творческой мысли появляется ну очень большое количество. Так потихоньку стали определяться с сюжетным наполнением игры, наперебой сыпя идеями: кто «Хищника» насмотрелся, кто под впечатлением зачитанных до дыр Хайнляйновских «Кукловодов», кто-то со знанием дела предложил сюжет Чернобыльской катастрофы. Надо сказать, с сюжетом окончательно определиться так и не удалось, и модифицировался он почти до самого выхода игры. Однако с главным определились: инопланетные паразиты, борющиеся за свое выживание на планете против спецназа, собранного из всех тех, кто еще уцелел и не попался в ядовитые вражеские лапы.



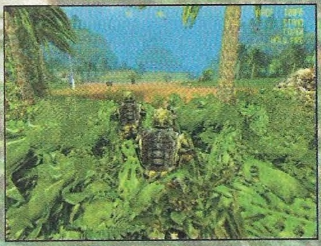
Отряд солдат, предоставленных для выбора, выставляет напоказ фейсы самих разработчиков, которые лично готовы выполнять боевые задания под вашим чутким руководством. Так, ловким движением дизайнерской руки и фотографических исхищрений щирі українські обличчя разработчиков лихо превратились в лица элегантных американских морских пехотинцев и арабских снайперов. Еще один интересный факт — лицо персонажа на обложке компакта и главного героя заставки принадлежит не кому иному, как главному художнику и дизайнеру Venom'а Андрею Прохорову (он же Prof). Никогда не забудем, как он мужественно штурмовал офисный сканер, бросаясь на него, как Матросов на амбразуру, и подставляя под безжалостные фотоэлементы различные части своего могучего тела (верхние). Конечно же, он не пал смертью храбрых, а все неприличные шуточки по этому поводу хитрых на выдумки партнеров по команде стихли сразу же после того, как они увидели, что из всего этого получилось. Впрочем, вы и сами это уже, наверное, видели — по-моему, заставка, что надо. Интересный случай произошел, когда делали игровую озвучку (черновой вариант русской, а также британскую версию озвучивали своими силами). В заставке, если помните, есть момент, где основной герой кричит, какие же инопланетные паразиты (а именно — зараженные солдаты его подразделения) «редиски» и всяческие нехорошие люди. Так вот представьте себе — день, рабочая обстановка, слышен мирный гул компьютеров, и тут посреди офиса раздается дикий крик, в котором членораздельно различаются слова не самого лестного содержания, направленные в адрес находящейся рядом













группы особей семейства homo sapiens. По правде говоря, несколько человек тут же вспомнили, из какого они семейства, и чуть было не опробовали мощь своего кулака на теле неосмотрительного актера. Спас его только лист со сценарием да микрофон, в который он незыблемо продолжал орать, добиваясь удачного дубля.

Есть еще в заставке момент, где напарники бегут по лесу и с одышкой так кричат разные фразы. В роль пришлось входить по-серьезному — пробежаться вверх-вниз по лестнице, сделать пару десятков отжиманий — одышка получилась в самый раз!

«Да, спецназ, инопланетяне — все это мы уже проходили»,— скажете вы. Мы тоже все это уже проходили, поэтому хотелось создать нечто отличное и досель невиданное. И это было вовсе нелегко.

Вот что рассказывает Сергей Забарянский: «Сложностей было много. Прежде всего, Venom — это первая игра нашей команды и мы, конечно же, не имели с самого начала совершенно четкого представления о том, как надо делать игры. Но каждый из нас стремился сделать все для того, чтобы наша игра превосходила другие. Лично для меня основное соревнование было с искусственным интеллектом Half Life и сетевой технологией Quake. Я с самого начала стремился сделать все возможное для того, чтобы превзойти технологии этих игр. С другой стороны, мы никогда не пытались повторить какую-то существующую игру, сделать Quake-killer или Unreal-killer. Наша команда работала над созданием игры, отличной от всех существующих, и я надеюсь, нам это удалось». Во-первых, это мощный движок, позволяющий разойтись дизайнерской душе и оторваться на создании бескрайних степных, лесных и пустынных просторов, а также обширных ракетных баз, химзаводов и прочих продуктов трудодеятельности человека; это сильные программистские решения. Любовь к залеганию в траве, под деревцем — это своеобразное «кемперство», наверное, в значительной мере привито выездами на пейнтбол, столь обожаемым здесь. Запомнился момент, когда Prof притаился за деревцем (выехали поиграть в лесок), а его противники, Сергей Григорович (GSC) и еще несколько человек, медленно крались во «вражье логово». Легкий ветерок, медленно покачивающиеся растения и всеобщее камуфляживание не позволили им заметитьАндрея, медленно «выкатывающегося» из-за дерева, методично стреляющего на поражение одного из них и также неспешно прячущегося за прикрытие дерева. На фоне всей этой лесной картины ну не видно его, гада,— откуда стрелял, где появился?! Так он и перестрелял полкоманды противника, а сей «прецедент» послужил для последующего массового производства лесных уровней для Venom'a.



Второе, к чему мы так стремились в процессе разработки, это реализм. На нем мы были «поведены» буквально с самого начала работы над игрой: не 15 пулеметов, 50 ракет и бесчисленное количество патронов — а универсальная винтовка, в которой есть немного, зато самого необходимого для настоящего инопланетопаразитоуничтожителя; плюс ограниченный возможностями солдата боезапас; плюс пуля имеет конечную скорость, а при выстреле учитывается расстояние до цели, сила ветра; оружие же имеет отдачу. Реализм отображается и в действиях компьютерных противников — они не выбегают на тебя, как мы это привыкли видеть в большинстве шутеров, а, завидя/заслыша тебя, разбегутся, попытаются обхитрить, зайти с тыла и т. д. Venom, благодаря введению напарника, позволяет реализовать тактические замыслы игроков (перекрестный огонь, выманивание противника, засада и т. д.). Мы специально не стали реализовывать сразу нескольких напарников, дабы не превращать экшн в тактику. Напарник, безусловно, придал некоторой свежести геймплею Venom'a.

Да, кстати, по поводу названия. Venom'ом ведь она только у нас называется — во всем мире ее теперь знают, как **Codename: Outbreak**. История эта длинная, но со счастливым концом — а переименовать пришлось вынужденно. Дело в том что несколько долгих лет игра существовала под названием Venom, однако выпустить ее под таким именем мы не имели права — название «Venom» уже зарегистрировано компанией, занимающейся разработкой компьютерных аксессуаров. Нашим издателем Virgin Interactive было предложено теперешнее название Codename: Outbreak. Конечно, пришлось немного попотеть: перерисовать все игровые меню, кусочек заставки, переделать интернет-сайт — но чего только не сделаешь ради своего детища! Надо заметить, что с Virgin, мировым издателем игры, нам повезло. Мы очень довольны стараниями Virgin в области маркетинга и раскрутки игры: проводятся чемпионаты, дается большое количество рекламы в игровых изданиях, ведется активная переписка с журналистами.

Первые позитивные результаты и хорошие отзывы об игре, тем не менее, не мешают нам осознавать, что не все вышло совершенным и гладким. Сам по себе 3D-движок технологически значительно сложнее, нежели такой движок, какой мы использовали в *Казаках*, поэтому кое-какие недочеты могли «проскочить». Опыт Venom'a поможет нам исправить неучтенные ошибки в последующих 3D-играх и сделать их качественней.

Напоследок хочется пожелать всем читателям журнала не изменять своим игровым привычкам и не терять бодрости духа. Спасибо тем, кто поддерживает нас и наши начинания!

Выжимал из сотрудников информацию и составлял статью Олег Яворский

Название: Казаки: Европейские войны
Разработчик: GSC Game World
Издатель: Руссобит-М
Жанр: стратегия в реальном времени
Системные требования:
минимальные — Pentium 200 МГц; 32 Mb RAM, 1 Mb Video RAM, 200 Mb HDD, 8x CD-ROM, Sound Card; DirectX 6.0;
рекомендуемые — Pentium II 233 МГц (или выше), 64 Mb RAM, 4 Mb Video RAM, 200 Mb HDD, 12x CD-ROM, Sound Card; DirectX 6.0

Оценка:	11
Графика:	11
Геймплей:	11
Управление:	11
Звук:	10

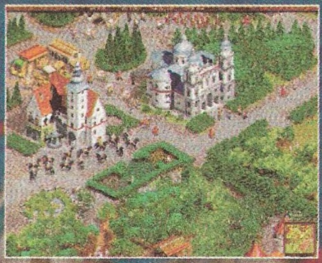
Мечта патриота

Сразу предупреждаю — статья писалась на следующий день после футбольного матча между сборными Германии и Украины. Так что настроение у меня соответствующее. За державу обидно!

Да, не все у нас в стране идет гладко. Шахтеры бастуют, футболисты проигрывают, музыканты играют откровенную попсу, да и погода что-то не задалась. Зато в Украине делают лучшие в мире компьютерные игры!!!!! Как вам такая заявочка? Вот чем и кем действительно нужно гордиться. Если бы все наши граждане работали так же эффективно, как ребята из GSC Game World, то как минимум в финальную часть чемпионата мира по футболу мы бы пробились. А там, глядишь, и шахтерам денег дали.

Еще ни одна игра, созданная на просторах бывшего СССР, не добивалась столь ошеломляющего успеха среди геймеров всего мира, как украинские Казаки. Даже Россия со всеми своими *Проклятыми землями*, *Корсарами* и другими Самогонками зеленеет от зависти и грызет локти. Вы скажете — Демиурги; мы ответим: «Поживем — увидим». Во всяком случае киевским разработчикам из GSC Game World уже никому ничего не надо доказывать. Сейчас от них ждут только стопроцентных игровых хитов. Великолепным тактическим шутером *Venom: Codename Outbreak* мы уже успели насладиться. Теперь очередь за дополнением к лучшей RTS уходящего года *Казаки: Европейские войны*. Add-on получил название **Казаки: последний довод королей**. Однако, судя по растущим продажам игры, довод этот далеко не последний. Не буду описывать все достоинства оригинальной версии игры — идеальной во всех отношениях стратегии. Перечислю лучше некоторые особенности новых Казаков (причем этих особенностей так много, что, например, в Германии игра вышла не как Add-on, а как отдельный полноценный проект).





- 6 новых кораблей: линкор «Виктория» (способен расстреливать вражеские корабли залпами из всех орудий сразу), фрегат «Флора», бомбический кетч, куттер, турецкая яхта, галеас;
- 2 новых уникальных прусских юнита: пехотинец 18-го века и прусский гусар;
- 2 новых нации: Бавария и Дания (со своей уникальной архитектурой и по одному уникальному юниту);
- 5 новых кампаний: Пруссия, Австрия, Саксония, Алжир, Польша (итого 30 миссий);
- 4 уровня сложности для миссий в кампаниях;
- возможность играть в союзе с компьютером + по сети + альянсы;
- великолепные редакторы карт & миссий (игрок сам может создавать в игре практически все — начиная от маленького деревца, заканчивая собственным сюжетом миссии);
- новые режимы старта игры (время перемирия, с 18-м веком, с готовой армией, с блокгаузами, с/без тумана войны, с/без захвата крестьян и др.);
- глобальный рейтинг игроков (возможность зарегистрироваться на *www.gamespy.com*)
- таймер;
- расширенный набор команд для юнитов;
- объединение в группы;
- починка кораблей;
- достаточно улучшенная, по сравнению с оригинальной версией, графика (3D ландшафт)
- до 8 000 юнитов в сражении;
- 18 противоборствующих стран.

Также хочу отметить, что, в отличие от западной версии игры *Казаки: Последний довод королей* отлично работает и без установленной оригинальной версии.

Короче говоря, всем игровым гурманам в целом и поклонникам жанра RTS в частности настоятельно рекомендую. Лучшего подарка к новогодним праздникам и придумать трудно.

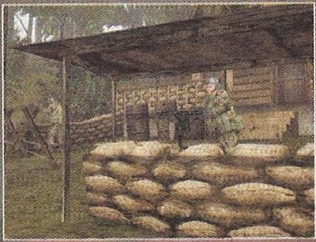
Гайдут Андрей







Название: Tom Clancy's Ghost Recon («Призраки»)
Издатель: Ubi Soft
Издатель в России: New Media Generation
Издатель в Украине: «Мультитрейд»
Разработчик: Red Storm Entertainment
Жанр: tactical shooter



Кохайтеся, чорноброві...

Скажем «Нет!» выдуманным монстрам! — вот девиз сегодняшнего дня. Гораздо приятнее отстрелить башку реальному человеку, чем какому-нибудь Змею Горынычу или Покемону Степановичу. Игра как раз об этом. Элитные подразделения войск США выходят на бой с ультранационалистами. Это не те США, чьи бомбы случайно попадают в жилые дома Афганистана, это другие — добрые и совсем виртуальные. Но есть нечто общее между настоящими американцами и виртуальными. Они во что бы то ни стало хотят восстановить справедливость.

В кои то веки вспомнили и про Украину. Те националисты, с которыми поборются американские спецназовцы, — это... нет, не наши, а русские. А мы по сценарию — невинная жертва «москалів», как и белорусы, казахи, прибалты и народы других республик бывшего СССР. Русские нас вроде поработят в 2008 году. И если вы пройдете 15 уровней **Ghost Recon**, то спасете будущее нашей Родины. Проходить надо не в одиночку. Ваше подразделение будет состоять из девяти человек — по три в каждой команде. Команды игрок составляет сам. В игре одновременно должно участвовать до шести коммандос, так что придется выбирать, поскольку каждый солдат обладает уникальным набором способностей.

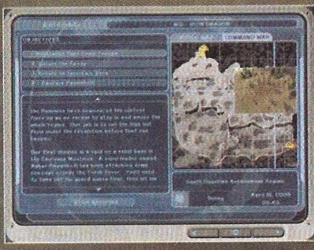
Оружием обеспечат нор-



мально, всего есть 22 наименования, но оружие для рукопашного боя в Ghost Recon не в почете. В сингле оно вам просто не понадобится — утверждают создатели игры.

Перед каждой миссией — короткий брифинг. Цели достаточно разнообразны: разбомбить мост; напасть на вражескую танковою колонну; спасти пилота, попавшего в тыл к врагу; выдоить трех коров за 5 минут; захватить вражеский лагерь. Во время прохождения уровня вы находитесь в одном из тел солдат — вид от первого лица. Команды остальным солдатам даете в режиме реального времени. Количество возможных команд ограничено. Вы можете предложить членам группы стрелять во все, что движется, пробиваться напролом, лежать и не рыпаться, отступать, удерживать позицию и т. д.





Во время миссии можно сменить тело. Это здорово, потому что есть возможность попробовать играть разными солдатами с разными видами оружия, испытать различные тактические схемы. Меняться придется и не по доброй воле. Просто искусственный интеллект иногда тупит безбожно, приходится вносить коррективы в действия подопечных.

Для оперативного управления — командный интерфейс с картой. Темп миссий рваный. Сначала долго выслеживаешь, изучаешь, а потом, как в фильмах Гая Ричи или Тарантино — бах-бах! и много трупов. Выслеживать'врага можно долго, но тем приятнее отправить его в страну великих охотников. Мне особенно понравился один уровень, когда я двадцать минут ждал, когда террорист выйдет из сортира, чтобы его прикончить. Вот это реализм! Жалко только на машинках в игре покататься нельзя, разрешено только пользоваться ими как прикрытием.

Теперь расскажу о мультиплеере. Играется он на пяти картах. Есть и одиночный мультиплеер. Победа в нем присуждается за проведение наиболь-



шего времени в центре карты, убийство наибольшего количества врагов, «бытие» последним живым на карте.

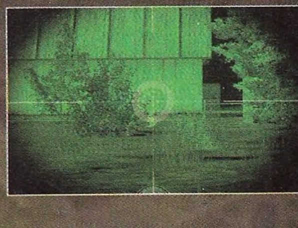
Второй вид мультиплеера — кооперация. Тут нужно в компании друзей убить нескольких соперников, пройти одну из миссий или просто добраться в определенное место на карте.

И, наконец, командный мультиплеер. Здесь опять побеждают те, кто провел больше времени в центре или последние оставшиеся в живых. Но есть еще один вариант: ваша команда должна найти и препроводить в безопасное место трех заложников.

Все. Хороший тактический шутер.

P.S. Насчет коров и сортира я наврал. Остальное все — правда.

Эксклюзивный распространитель компании «Бука» на территории Украины — ООО «Мультитрейд» тел. 247-05-98



Cheats + Hits

Aliens vs. Predator 2 (PC)

Во время игры нажмите Enter, наберите сроку с названием кода и нажмите Enter,



чтобы включить чит-код. Вот полный перечень кодов:

mpcanthurtme — режим бога;
mpschuckit — получить оружие и боекомплект;
mpsmithy — восстановить броню;
mpkohler — получить патроны;
mpsixthsense — отключить видеоролики;
mpicu — вид от третьего лица;
mptachometer — показывать информацию о скорости;
mpsizeme — показывать информацию о размере.

Venom (PC)

Используйте текстовый редактор, чтобы открыть файл team.ini, находящийся в директории PICSTEAM. Вы можете изменить все виды навыков для каждого члена вашего отряда. Например, для Joker:

Rank =0;
Expirience =1988;
Speed =69;
Reaction =62;
Accuracy =34;
Strength =81;
Stamina =90;
Health =100;
Info1 = Specialization: Demolisher;
Info2 = Ukrainian, 32 years old;
ARMOR =1;
GUN =2;
ASHELLS =5;
BACKSHOT =5;
LAZER =0;
FLARE =2;
E_M =6;
GRENADES =4;
MINES =0;
MISSILES =4.

Дальнобойщики 2 (PC)

Коды вводятся во время игры при включенной паузе:

advancedmap — увидеть скрытое «содержание» карты;
hardtruckisthebest — деньги;
openallroads — сделать доступными все трассы.

World War II: Iwo Jima (PC)

Во время игры нажмите «`», чтобы вызвать текстовый экран. Затем набирайте:

- **give**(weapon) — получить оружие (Machete, Colt45, Rifle, Bazooka, Machinegun, Flamethrower, Landmine)

или

- **give**(weapon)**ammo**(###) — получить ### патронов.

Некоторые виды оружия недоступны на всех уровнях. Чтобы получить их, наберите их имя и опустите слово ammo. В качестве количества (###) укажите 1.

Кроме того, у ряда оружия максимальное количество патронов — 200 (Colt45, Bazooka, Machinegun).



П@утин@

Геройство

Heroes of Might and Magic наложили свою лапу еще на одну страницу нашего журнала. Сериал очень популярен, поэтому вполне очевидно, что представительство «героев» в Сети довольно внушительно. В этом номере журнала вы можете прочитать превью на **HOMM4**. Хотите узнать еще больше? Тогда прошу на:

www.3do.com/mightandmagic/heroes4

Первый в обзоре, но не лучший сайт. Хотя имеет все, чем должен обладать официальный «рупор» игры. Мало аналитики, в основном — сухая информация. Есть неплохая галерея скриншотов и выдержки из превью наиболее авторитетных игровых изданий.

Следующий экспонат: *www.hmm4.com*

Намного менее официален и более интерактивен. Постоянно обновляется и имеет оригинальный дизайн. Проводит опросы пользователей. Разделы сайта: новости о HOMM4, интервью с создателями, скрины, FAQ, downloads, линки и др. Для жаждущих общения предусмотрены чат и форум.

А вот следующий сайт *www.heroescommunity.com* состоит сплошь из одних форумов. Почитатели геройского сериала могут обсудить игровые тонкости или порассуждать, как будет зависеть в четвертых героях поединок от типа почвы или от скакуна воина. Всего есть четыре больших форума. Сайт насчитывает около тысячи постоянных членов, будет с кем пообщаться.

Но это все развлечения для тех, кто владеет английским, а как же быть остальным? Есть и для них решение, называется оно: *www.homm-4.narod.ru*

Сайт хорош тем, что регулярно выбрасывает свежие новости — информацию черпают чаще всего из вышеуказанных англоязычных сайтов и с: *www.heroes4.org*.

Кроме того, есть много полезного и по третьим героям.

А вот уж где этой информации просто завались, так это на *www.heroes.h1.ru* здесь можно найти кучу карт к HOMM3, прохождения, подсказки, коды и многое другое.

Игорь Предко

Vsyakaya vsyachina

Рок-музыканты из Ritual

Поистине — самые талантливые люди собрались в Ritual Entertainment. Кроме создания игр, известные разработчики рисуют картины маслом, пляшут и поют жесткие песни в лучших традициях кислотной альтернативы. Художник Травелл «G.K.T.» Макинтайр и аниматор Хосе Хернандез основали свою собственную группу — *Lowpoly*. Одержимые идеей смешать Punk, Break Beats, Trance и Dirty South в одну кучу, творцы надеются не только записать саундтрек для своей следующей игры, но и выпустить самостоятельный альбом.

Фильмы по мотивам Aliens Vs. Predator и Shenmue

Джон Девис, совместно с компанией FOX, планирует создание полноценного художественного фильма по мотивам популярной серии комиксов и одноименной игры — «Aliens vs. Predator».

Проект находится на ранней стадии производства и вряд ли появится раньше середины 2003 года. Видимо к тому времени Vivendi Universal выпустит *Aliens Vs. Predator 3*.

А 21 декабря на территории Японии и Европы появится полноценный мультипликационный фильм по мотивам культового сериала *Shenmue*. Картина выйдет ограниченным тиражом на DVD, минуя большой экран и рынок VHS.

Фантастический концерт

20 февраля 2002 года компания Square совместно с корпорацией Sony представит миру *Final Fantasy Orchestra Concert*. Билеты ценой в 30 долларов уже разошлись среди преданных поклонников игрового сериала. Знаменательное мероприятие пройдет в Токийском Национальном Форуме — при ярком свете софитов и в присутствии торжественно одетых представителей Square. Предполагается, что в рамках мероприятия будет представлена играбельная версия *Final Fantasy XI*, а на протяжении полутора часов нежный зимний воздух будет пронизан тонкими мелодиями из «Последней Фантазии» Сакагучи. Предварительный заказ билетов можно сделать на play online.

Ролевой беспредел

Розыгрыш живых сценок из ролевого мира вызвало шок и массовый испуг у жителей Индианы. Вампиры, Оборотни и Маги наводнили кривые улицы небольшого городка с романским названием Александрия. Более трех сотен фанатичных поклонников *D&D* вышли на улицы любимого города, разыгрывая поединки из популярных компьютерных игр и фэнтезийных книг. Испуганные жители вызвали полицию и пожарных, приняв беспардонное буйство за сатанинский культ. В результате представителей организации *Grave Diggers Union* (Объединение Копателей Могил) выгнали не только с территории центральной парковки, но и из местного дремучего парка. Несчастные люди теперь вынуждены воплощать свои нетрадиционные увлечения в жизнь под покровом ночи.

ТВ-сериал по миру Forgotten Realms

Компания Wizards of the Coast, являющаяся подразделением Hasbro Properties Group, объявила о передаче Fireworks Television лицензии на производство многосерийного фильма по мотивам вселенной *Forgotten Realms*. Согласно условиям соглашения, Fireworks совместно с авторами Wizards of the Coast создаст пятидесятисерийный фильм по всем правилам *Dungeons and Dragons*. На данный момент продано больше 150-ти книг по мотивам вселенной Forgotten Realms и более ста из них разошлись стотысячными тиражами.

Fireworks является самостоятельным подразделением CanWest Entertainment, чей головной офис находиться в Торонто. У нас продукция Fireworks представлена двумя относительно популярными сериалами: *«Охотники за Древностями»* с участием Тиа Карреры и *«Андромеда»*.

Премьера Forgotten Realms назначена на вторую половину 2002 года. Будем надеятся, что новая клюква будет менее развесистой, чем фильм Dungeons and Dragons.

Подготовил глубокопроникающий спелеолог Андрей Гайдут





Аниме — другой взгляд на Японию

Любопытная штука эта анимация — вроде уже столько фильмов посмотрел, кучу сюжетов изучил, гору выводов сделал, а по-прежнему есть еще какие-то штучки, комбинации известных трюков, сюжетных линий, персонажей, которые и вызывают неподдельный интерес.

Вот прочитал ты эти строки и подумал: какая к черту анимация, о чем, собственно, речь? Я — мега_супер_потребитель игровой индустрии развлечений — рву на запчасти всех и вся, взрываю все, что только можно взорвать, а мне тут про анимацию, к чему она здесь?

Слушай меня внимательно, поглотитель игрового мира: анимация, или как проще говорят — мультфильмы,—это круто. Напряги свои мозги и вспомни, что ты видишь, когда запускаешь очередную игрушку. Ну че, вспомнил? Не? Так я тебе напомню. А видишь ты ролик, который в некой мере повествует тебе о сюжете самой игрушки. Ролики бывают там разные: рисованные или силиконовые, то есть компьютерные — и концепция их изложения разная. Вспомни ролик ДУМа 3. Ну, что ж это у тебя затряслись коленки и потекли слюнки из ротика? Успокойся, достань свой сопливчик из кармана, вытри все это дело, речь пойдет чуть-чуть не об этой анимации.

Собственно говоря, я попытаюсь вкратце рассказать тебе о больших глазах, разнообразных прическах и немного треугольных лицах. Для тех, кто в танке: **Аниме**. Это анимация, только по-японски.

Так вот, твоему взору представится множество прелестных героев с волосами разных цветов: красных, синих, зеленых, с различными прическами — с хвостами и косичками, и неважно, мужик он или девка. Как говорят сами японцы: «Героя Аниме легче запомнить по его прическе и цвету волос».

Особой примечательностью и большой гордостью Аниме являются огромные вырази-



тельные глаза, которые, как известно,— зеркало человеческой души. Этот стиль берет начало от оригинальных западных влияний на Аниме, таких, например, как ранние персонажи Уолта Диснея (30-х годов). Вот с тех пор большие глаза стали неотъемлемой чертой почти каждого героя Аниме и индустрии комиксов **Манга** (Манга — это комикс, только в японской интерпретации, причем объем сего творения составляет примерно тысячу(!) или более страниц).

Персонажи Аниме частенько носят школьную форму в стиле матросок и форму спортивного типа. Это объясняется тем, что в конце 80-х годов в школьную форму Японии были внесены изменения. На ее новый дизайн повлияли культуры Германии и Англии в Викторианскую эпоху. Такая форма студентами Аниме носится до 21года.

Первые японские мультфильмы появились еще в 1917 году. Они были однолентными продолжительностью от одной до пяти минут, и являлись, скорее, пробой пера сидящих по подвалам и гаражам независимых «творцов».

В следующие годы ситуация изменилась мало. Хотя длительность мультфильмов и увеличивалась, но это, скорее, были имитации заграничных мультфильмов, как например, серии про кота Феликса и «японские народные сказки». Но уже тогда начали появляться мэтры, чьи имена и фильмы дошли до наших дней — например, *Санаэ Ямамото* и его *«Гора, где оставляют старых женщин»* («The Mountain Where Old Women Abandoned»), 1924 год.

А потом пришла война, сильно повлиявшая не только на развитие анимации, но и на Японию вообще.

И вот где-то в 50-х годах один молодой студент-медик решил посвятить себя изучению искусства рисунка, и из его лихих графических росчерков родились: *Король Лео* (да-да, тот самый, который в американской реинкарнации стал Королем Львом), *Астро* — маленький робот и масса других культовых манга-персонажей. Это было начало эры великого рисовальщика *Осаму Тезука*, произведшего революцию в Аниме.

К концу 60-х TV-версии научно-фантастического и приключенческого Аниме стали в Японии гораздо более популярны, чем любой мультипликационный жанр когда-либо в Америке. И, конечно же, благодаря широкому влиянию Тезука.

К началу 70-х уже множество студий выпускало на экран мистические драмы, мыльные оперы и западную литературную классику (*«Хейди, девушка Альп»* и *«Дневник Анны Франк»*) наряду с традиционными юношескими фантастическими приключениями.



В кинотеатры Аниме пришло только в начале 80-х. *Хаяо Миязаки* получает от крупнейшего Токийского издательства «Токума» финансирование на экранизацию своей манги в жанре научной фантастики *«Наусика из долины ветров»* («Nausicaa of the Valley of the Wind»). «Наусика» вышла на большой экран в 1984 и имела огромный успех не только в Японии, но и во многих других странах. После такого шумного успеха студии уже не боялись выпускать свои аниме на киноэкраны, а спонсоры с радостью ее финансировали.

Дальнейшее развитие Аниме легко можно проследить по развитию рисунка и техники таких фильмов, как *«Laputa: the Castle in the Sky»* («Лапута: Замок в Небесах», 1986), *«My Neighbor Totoro»* («Мой сосед Тоторо», 1988), *«Kiki's Delivery Service»* («Служба Доставки Кики», 1989), *«The Crimson Pig»* («Малиновый Поросенок», 1992), *«Grave of the Fireflies»* («Кладбище светлячков», 1988), *«Only Yesterday»* («Только вчера», 1991) и *«Pom Poko»* (1994). Многие из этих фильмов стали широко известны и популярны. В последнее десятилетие также встречалось несколько ярких полнометражных фильмов, например, триллер *«Акира»* (автор — Катсухиро Отомо) и научно-фантастический фильм *«Ghost in the Shell»* («Призрак в доспехах», 1995), экранизированный Мамору Ошии.

Как видишь, краткая история Аниме уложилась у меня



в несколько абзацев, хотя она не так уж коротка. Если бы написать книгу, то, по всей видимости, она составила бы не один том, где тебе поведали бы обо всех прелестях и тонкостях сего искусства. Кстати, один из таких томов уже даже появился и на русском языке, именуется он как *«Введение в японскую Анимацию»*. Автором книги является *Борис Иванов*.

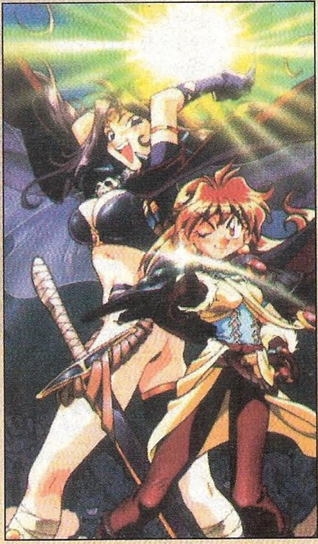
Что касается ирреальности в прорисовке деталей, то это зависит только от стиля компании, выпустившей данный фильм. Ведь прорисовка всех мелочей занимает кучу времени и средств, из-за чего Аниме делится на MOVIE и TV-версии. Первые рисуются очень долго, время их изготовления измеряется годами, зато вторые могут выпускаться в течении одного месяца. Так, например, фильм *«Honneamise no Tsubasa»* («Крылья Хоннеамиз») находился в производстве более шести лет, а всем известная Бани Цукино из *«Сейлормун — Луна в матроске»* — пять месяцев, и не более, что красноречиво говорит о детализации аниме.

Говоря о сюжетах и жанрах, можно отметить, что Аниме изобилует ими так же, как цве-



тами волос своих персонажей. Немного покопавшись, вы найдете здесь сказки (*«Принцесса подводного царства»*), мыльные оперы (*«Кенди-Кенди»*), фантастические детективы (*«ArmitageIII»*), драма-фантастику (*«Memories»*), философскую мистику (*«X»*) и философскую фантастику (*«Neon Genesis Evangelion»*), и т. д., и т. п. Всякий обыватель — и неважно, кто он: пятилетний паренек или семидесятилетний старикашка — обязательно найдет здесь что-то для себя. Романтика, развлечения, боевики, фэнтези, религия, философия, ужасы, фантастика — здесь есть все. Более того, у одного фильма может быть несколько версий, что придает Аниме особый колорит.

В Украине абсолютное большинство аниме на видеокассетах являются пиратскими копиями, часто в виде «дописок» к длинным фильмам. Тем не менее, кое-какие старые детские аниме выходили вполне легально. Среди них *«Собачье сердце»*, *«Принцесса подводного царства»*, *«Корабль-призрак»*, *«Принцы-лебеди»*.



Совершено недавно стали появляться кассеты с хорошей записью с DVD-дисков.

Практика общения с торговцами видео в Украине, в частности в Киеве, коих считанные единицы, дает основания полагать, что спрос на аниме есть, и что раскупаются они хорошо, хотя и спрашивают их не так уж и часто (если не считать *«Сейлор Мун»* и *«Покемон»*).

В Киеве основным ТВ-каналом, показывавшим аниме, был украинский канал «ICTV». В частности, тут были показаны сериалы *«Макрон 1»*, *«Гонщик Спиди»*, *«Волтрон»*. Особо следует упомянуть показ сериала *«Сейлор Мун»* («Луна в матроске»), шедший на одном из отечественных каналов. Еще моему бдительному взору попадались сериалы из разряда «ТОЙС», что значит «для самых маленьких».

Этого, пожалуй, на сегодня достаточно. Э, эй! и не надо так серьезно ругаться — мол, рассказывал, рассказывал и тут — на тебе — хватит! Послушай, журнал — не энциклопедия и всего сразу не расскажешь. Пока что мы стройные и четко информированные, но со временем мы станем полненькими и еще более информированными. Вот тогда и статьи будут на страницы три-четыре. А пока мы набираем обороты. Так что жди следующего номера, где узнаешь, почему японцы предпочитают приставку, а не комп, и на какие дискуссии я частенько нарываюсь.

Sova





Здраствуйте, уважаемое приложение «Домашнего очага»! Понимаете, у меня тут такие душевные муки происходят. Какая-то новящивая идея написать какую-нибудь статью, в какой-нибудь глянцевый журнал . Да и не просто написать, а зашибать таким образом кучу дедок. Вот, я прямо так и вижу, как отправляю вам статью, вы понимаете всю глубину моего душевного креза и предлагаете просто бешенные деньги за право на публикацию сего шедеврального опуса, я снисходительно соглашаюсь… И вот я уже главред, и мою новые сапоги в Индийском океане, держа на руках двух особей женского пола с силиконовыми вставками в определенные части их физической оболочки… Но я в трансе! Все стоящее уже кем-то написано, и я немогу ничего придумать! За сим предлагаю вам опубликовать это письмо как главную статью номера, учитывая, что оно является апофигеем современной мысли и научно-технического прогресса! Можете даже на обложку его засандалить, но это будет стоить дороже. Можете оставить деньги в дырке обшивки вашей редакцеонной двери. Надеюсь, вы понимаете, что если вы не согласитесь - то я переметнусь в «Мурзилку» и тогда создастся лишняя конкуренция Очагу.

А еще я хочу сказать что все эти чемпионы в FIFA 2000 просто дети по сравнению со мной. Подумаеш, какой-то Сунь-хунь! На самом деле я круче всех шпилю в футбол, просто у меня нет возможности засветиться - нет даже денег в клуб сходить поиграть. Так что, надеюсь, вы прегласите меня к себе в редакцию поиграть по сетке в фифу. Только я все равно не приду - очень уж я скромный и стиписнительный. Вот по-этому меня девушки и не любят. И я надеюсь с вашей помощью, уважаемый журнал «Артмозаика» познакомится с настоящей девушкой с голубыми парусами. Итак: «Кльовые девченки из Киева, я - кльовый пацан из Киева, и давайте тогда со мной дружить. Мои увлечения: любимая группа - The Iosif KobzoN, любимая песня: «нас не-до-го-нят! мы на ка-ма-зе!». Пишите!»

А еще я хочу сказать SPARTAK'у (Полиграфтехника - чемпион, и выпьем же за бесплатную эмиграцию в Германию!), что на счет красочных скриншотов и классной полиграфии - это он погорячился. Хотя, полиграфия, конечно, ничего. Хотя если провести пальцем хотя бы по тому же журналу «Домашний ПК», то страница кажется более скользкой. Хм-м, но с другой стороны, если провести пальцем по газете «Факты», которую вы купили у грязного, мрачного и вообще морально-безобразного дедка в метро, то будет даже хуже. Но скриншоты совсем какие-то маленькие, мрачные и непонятные. На счет статей - придераться не буду, потому как покупаю ваш журнал только что бы посмотреть картинки.

А-А-А-А !!!! Вспомнил !!! Вспомнил, по чему же я хотел вам написать! Ведь я пишу вам даже не столько из-за того что бы попросить выслать мне бесплатно следующий номер, и даже не из-за того, что бы выразить свое возмущение, по-поводу того, что мультсериал «Злюки Бобры» показывают слишком рано и я не успеваю вернуться из садика! Я пишу вам, что бы высказать свое ФЭ по-поводу статьи про NHL 2002, а именно фразы о том, что в хокей не играют тетки! Стыдно не знать, товарищи, что еще два года назад на зимних олимпийских играх проходил женский турнир по хоккею, где участвовало 10 команд. УХ-ХА! как я вас а? У меня даже плакат над койкой висит: девяностокилограмовая тетка рвет «Шпиль»(читай - приложение к журналу «Домашний очаг», полностью посвященное проблемам адаптации трехмерного тетриса к условиям рыночной экономики и постепенной деградации правящего класса в буржуазно-капиталистических странах северо-западного полушария) о голову ваших редакторов.

Вот пожалуй и все на данный момент. До новых встреч.

P.S. Иосиф Кобзон не найдет источник транс-кумулятивной кибер-интенсивности !!!

Здраствуйте уважаемые редакторы из редакции! Пишет вам главврач лечебницы психических расстройств ? 6. Дело в том, что все вышеизложенное является плодом больного воображения нашего пациэнта и не несет никакой смысловой нагрузки. Прочитавшим это письмо рекомендуем пройти курс лечения в нашем заведении. И в довершении, хочу облить светом проблему, которая в последнее время все больше интересует все прогресивное человечество, а именно: правда ли, что после долгого общения с больными у врачей подобных лечебниц наблюдаются психические отклонения. И вы знете, это таки правда! Вот, к примеру, мой заместитель все время говорит, что он - Наполеон. И это, конечно, смешно, ведь все знают, что Наполеон здесь - я.

С уважением главврач.

Примечание внутреннего голоса: С помощью этого послания, которое является образцом остроумия, автор, видимо надеется снискать себе безсмертную славу в кругах, близких к геймерским.

++++++++++++++++++++++

И да проапргрейдится ваш журнал до ста страниц

++++++++++++++++++++++

Vladimir L.

(Орфография автора сохранена)

Тов. Владимир, без сомнения ты удивлен, почему из всех 250 000 писем, пришедших в адрес редакции за последние несколько дней, мы отобрали именно твое. Так знай же — оно поразило нас своей искренностью, а также белым порошком, высыпавшимся из конверта (ну и что, что письмо пришло на e-mail?). Ты не поверишь, но мы рыдали — такая нелепая случайность, поломавшая твою жизнь… Рыдали все, и даже дизайнер, человек без страха и сомнений, пустил скупую мужскую слезу, хотя и не читал письма,— просто за компанию.

Говоришь, хотел на нас бабок сшибить, а также много другого добра — так вот, его ты получишь. Слушай условия: приходи в полночь на законсервированную часть Байкового кладбища, возле склепа №345-554 под кустом боярышника тебя будет ждать новая розовая смирительная рубашка с логотипом «ШПИЛЬ!» и представительницы женской сборной Грузии по бейсболу, любезно согласившиеся скрасить твою холостяцкую жизнь. И это еще не все — наша редакция скинулась тебе с аванса на огромный плазменный телевизор «Березка 36-А» с функцией круглосуточной трансляции мультсериала «Злюки-бобры». Жизнь-то налаживается, не правда ли ?..

Андрей Гайдут feat Юрий Гладкий feat Игорь Предко feat мальчик-крот, затесавшийся к нам непонятно как

«Шпіль!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р., **№ 4-5**

Видавець ТОВ «Дєкабрь» Україна, Київ, 2001 р.

Виконавчий директор — О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Керівник проекту — І.І. Волошина

Редактори — А. Гайдут, Ю. Гладкий, І. Предко

Літературний редактор — О. Чапленко

Керівник відділу передполіграфічної підготовки — О.О. Степаненко

Дизайн та комп'ютерне верстання — О.Л. Ковальський

Відділ реклами — Т. Хрипач

Служба розповсюдження — В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун

Зав. виробництвом — Ю.О. Курніков

Ціна за домовленністю

Рукописи не рецензуються та не повертаються.
За точність рекламної інформації відповідає рекламодавець.
Підписано до друку 25.11.2001.
Наклад 12 000 прим.
Видруковано з готових фотоформ ТОВ «Дєкабрь» у друкарні

ЦВЕТОДЕЛЕНИЕ И ПЕЧАТЬ univest print ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ КОМПАНИИ "ЮНИВЕСТ-МАРКЕТИНГ" Тел.: (044) 235-84-01/03 НАПЕЧАТАНО НА РУЛОННОЙ МАШИНЕ HEIDELBERG

Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе «Юнівест Принт» (01054, м. Київ, вул. Дмитрівська, 44-Б)

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЄКАБРЬ»

Україна, 02160, м. Київ-160, просп. Возз'єднання, 15, 7-й поверх, к. 708

Тел.	(044)	550 6223
	(044)	553 3986
	(044)	553 5547
Тел./факс:	(044)	553 1940

E-mail: *shpil@comizdat.com*

Засновник — С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

В оформленні використано рекламні матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів: *www.overgame.com, www.theoxygentank.com, www.gamespot.com, www.gamesville.com, www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.*

Передплатний індекс — 23852

РЕКЛАМНЫЙ ИНДЕКС:


БОЛЬШЕ ЧЕМ ИГРА!
Через компьютерный спорт ко всеобщей гармонии человечества!
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
1й ЧЕМПИОНАТ МИРА ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ
КУБОК УКРАИНЫ
SAMSUNG CYBER CUP
Организатор – компания Samsung Electronics
www.wcg.com.ua
www.samsung.com.ua
Первый Чемпионат Украины по компьютерным играм завершен!
Наши пламенные поздравления лучшим квейкерам и страйкерам Украины!
Победители в номинации Counter Strike:
1-ое место eXtremly Bad - team (Киев)
Валентин Шкляр ArhAngel
Алексей Кучменко BoBo
Олег Баран DrakoH
Сергей Воронков MuMMy
Александр Кохановский ZeroGravity
2-ое место CW. - team (Днепропетровск)
Славик Гельфер cw. Tiger
Андрей Гладуш cw. Dron
Даниил Зайцев cw.~NesQuiK~
Рашад Тагиев cw.~Rash!K~
Владимир Энгельгардт cw.Gunz
3-е место MavericK - team (Одесса)
Сергей Смазнов DynaLOG
Анатолий Бережной Lucky_Luciano
Ярослав Мейта Alladar
Мария Мещерякова Rouge
Вадим Парфиров ScorpioN
Победители в номинации Quake 3:
1-ое место Евгений Синчуковский James.masK (Одесса)
2-ое место Александр Демченко Arbiter (Харьков)
3-е место Роман Веренько Chip.deeP (Одесса)
Желаем нашим чемпионам достойно представить Украину на финале World Cyber Games в Сеуле!
Так держать!
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР ЧЕМПИОНАТА
ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА:
CHIP КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЖУРНАЛ
Мир связи
МОЙ КОМПЬЮТЕР
Игроград
ITWARE
ICS ІНФОРМАЦІЙНІ КОМП'ЮТЕРНІ СИСТЕМИ
Инфо-служба SAMSUNG ELECTRONICS: тел. 8-800-5020000 (звонки по Украине бесплатные)